Ο κόσμος της Elyndor.
(*Setting Background)*

Πρώτη Εποχή – Η Εποχή των Θεών
Στα πρώιμα στάδια της ανάπτυξης των φυλών, οι θεοί περπατούσαν ανάμεσά τους. Όμως η παρουσία τους έφερε όλεθρο: οι αδιάκοπες διαμάχες τους προκάλεσαν πολέμους, καταστροφές και ασθένειες που παραλίγο να αφανίσουν τον κόσμο. Για την Εποχή αυτή γνωρίζουμε λίγα, κυρίως θρύλους και σκόρπιες αναφορές σε αρχαία κείμενα.

Δεύτερη Εποχή – Η Συμφωνία
Βλέποντας την καταστροφή που έσπειραν, οι θεοί συνήψαν μια συμφωνία: να σταματήσουν τις ανοιχτές συγκρούσεις και να μην περπατήσουν ξανά ανάμεσα στους θνητούς. Από τότε, αλληλεπιδρούν μόνο έμμεσα, μέσω εκλεκτών ή οραμάτων. Η απομάκρυνσή τους έφερε περίοδο ευημερίας, ιδιαίτερα για τα ξωτικά, που γνώρισαν άνθιση στον πολιτισμό και στις τέχνες. Προς το τέλος όμως, οι ίδιες οι φατρίες των ξωτικών άρχισαν να πολεμούν μεταξύ τους, ενώ οι συγκρούσεις τους επεκτάθηκαν και σε γκόμπλιν, ορκ και άλλα πλάσματα των δασών. Αυτή η κλιμάκωση μάς οδηγεί στην επόμενη Εποχή.

Τρίτη Εποχή – Η Άνοδος των Νεότερων Φυλών
Σε αυτή την περίοδο, οι νεότερες φυλές , άνθρωποι, halflings και νάνοι , αναπτύχθηκαν πολιτισμικά και στρατιωτικά. Τα ξωτικά, ύστερα από αιώνες εσωτερικών διαμαχών και πολέμων με τα τέρατα του κόσμου, μειώθηκαν αριθμητικά και έχασαν την κυριαρχία τους. Έτσι, η ισορροπία άλλαξε, με τις νεότερες φυλές να παίρνουν ηγετικό ρόλο στην ιστορία.

Τέταρτη Εποχή – Η Ανακάλυψη της Νέας Ηπείρου
Πριν από 130 χρόνια ανακαλύφθηκε η νέα ήπειρος Nakawara, γεμάτη πλούτη, ανεξερεύνητες εκτάσεις και αρχαία μυστήρια. Ξεκίνησε ένας αγώνας δρόμου ανάμεσα σε βασίλεια και εταιρείες για την εκμετάλλευση αυτής της γης. Οι ντόπιοι dragonborn και lizardfolk κατείχαν ως τότε περισσότερες περιοχές στο αρχιπέλαγος δίπλα στην ήπειρο, καθώς και στα ανατολικά της. Με τον καιρό, κατάφεραν να συνεργαστούν με τις υπόλοιπες φυλές και να χτίσουν μαζί μεγάλες πόλεις και λιμάνια. Αυτά τα κέντρα έχουν εξελιχθεί σε κόμβους εμπορίου, πλούτου και αναπόφευκτα εκμετάλλευσης.

Factions

Συνιμόνσπονδία των Πέντε Λιμανιών *(Αυτοκρατορική Ομοσπονδία)*

Στις ακτές της Αυτοκρατορίας, πέντε μεγαλόπρεπα λιμάνια : Anseze, Ozia, Revoua, Stelona και Spirtelo, στέκουν ως φάροι εμπορίου, πολιτικής και επιρροής. Κάθε λιμάνι διοικείται από έναν Δούκα ή Δούκισσα, γνωστούς συλλογικά ως οι Μεγάλοι Πέντε, οι οποίοι συγκροτούν το Συμβούλιο της Αυτοκρατορίας.

Χαρακτήρας: *Σκληροί και προνοητικοί, οι Μεγάλοι Πέντε ισορροπούν μεταξύ πολιτικής διπλωματίας, εμπορικής στρατηγικής και προσωπικής φιλοδοξίας. Είναι υπεύθυνοι για την εκλογή του Αυτοκράτορα και τη διατήρηση της ειρήνης, ενώ οι αποφάσεις τους επηρεάζουν ολόκληρη την οικονομία και την πολιτική της Αυτοκρατορίας.*

Δραστηριότητες: *Συμφωνίες με ξένες δυνάμεις, διαχείριση εμπορικών δρόμων, ρύθμιση φόρων και εξουσίας.*

Αίσθηση: *Οι ναυτικοί και έμποροι τους βλέπουν ως σταθερά αλλά αμείλικτα χέρια εξουσίας· οι πολιτικοί τους αντίπαλοι γνωρίζουν πως οι συνεννοήσεις τους είναι αθόρυβες, αλλά ακριβείς και αμείλικτες.*

Αυτοκρατορική Ναυτική Συντέχνια

Αυτή η συντεχνία είναι η οικονομική ραχοκοκαλιά της Αυτοκρατορίας στη θάλασσα. Τα μέλη της έχουν άδεια να δραστηριοποιούνται στο εμπόριο και να συνάπτουν συμφωνίες με άλλα factions στο όνομα της Αυτοκρατορίας.

Χαρακτήρας: *Κάθε έμπορος και ναύτης προσηλωμένος στο καθαρό κέρδος, αλλά με βαθιά πίστη στη διατήρηση της αυτοκρατορικής επιρροής στη θάλασσα.*

Δραστηριότητες: *Διαχείριση καραβανιών, μεταφορές αγαθών, εμπορικές συμφωνίες, προστασία επενδύσεων.*

Αίσθηση: *Η συντέχνια κινείται αθόρυβα, με στρατηγική σκέψη και πλήρη κατανόηση του εμπορικού και πολιτικού πεδίου, προσηλωμένη στο συμφέρον των επενδυτών και της Αυτοκρατορίας.*

Σιδηρενίος Στόλος

Ο Σιδηρενίος Στόλος αποτελείται από τους ναυτικούς και εμπόρους των 8 φυλών των νάνων. Είναι γνωστοί για την πειθαρχία τους, την τεχνική δεξιοτεχνία και την ικανότητα να μεταφέρουν ορυκτά, πλούτο, όπλα και εξοπλισμό σε επικίνδυνες θάλασσες.

Χαρακτήρας: *Σκληροτράχηλοι και αδιάλλακτοι, προσηλωμένοι στην τελειότητα και την ασφάλεια των μεταφορών τους.*

Δραστηριότητες: *Εμπορικές μεταφορές, ναυτική ασφάλεια, στρατηγικές εμπορικές συμφωνίες.*

Αίσθηση: *Όποιος ταξιδεύει με τα πλοία τους καταλαβαίνει αμέσως ότι κάθε βήμα και κάθε κίνηση ελέγχεται και σχεδιάζεται με ακρίβεια.*

Ναυτική Συντέχνια της Ακαδημίας

Η ναυτική συντέχνια των gnomes συνδέεται άμεσα με την Αυτοκρατορική Ακαδημία. Οι gnomes εδώ δεν είναι απλά έμποροι· είναι εξερευνητές και επιστήμονες, ερευνούν νέους κόσμους, δοκιμάζουν τεχνολογίες και παράλληλα συμμετέχουν σε περιορισμένο εμπόριο.

Χαρακτήρας: *Περίεργοι, μεθοδικοί, στοχαστικοί. Η γνώση και η καινοτομία είναι οι κινητήριες δυνάμεις τους.*

Δραστηριότητες: *Εξερεύνηση νέων περιοχών, ακαδημαϊκές έρευνες, τεχνολογικά πειράματα, μικρές εμπορικές συμφωνίες για λογαριασμό των φατριών τους.*

Αίσθηση: *Το κάθε πλοίο μοιάζει περισσότερο με εργαστήριο σε κίνηση παρά με εμπορικό σκάφος· η συνεργασία με τον Σιδηρένιο Στόλο και την Αυτοκρατορική Ναυτική Συντέχνια διασφαλίζει ότι η τεχνολογική πρόοδος συνδυάζεται με πρακτικά οφέλη για την Αυτοκρατορία.*

Ruka Mua

Η Ruka Mua είναι μια συνομοσπονδία φυλών του Νέου Κόσμου, αποτελούμενη κυρίως από dragonborn και lizardmen. Κάθε φυλή, όσο μικρή κι αν είναι, συμμετέχει μέσω εκπροσώπου στο Συμβούλιο Ruka Mua, όπου αποφασίζεται η στρατηγική, η πολιτική και η πολιτιστική πορεία του έθνους και εκλέγεται ένας Βασιλιάς ή μία Βασίλισσα για να ηγείται του έθνους

Χαρακτήρας: *Αρχηγικά πλάσματα με ισχυρή αίσθηση φυλής και τιμής. Παρά την ετερογένεια των μελών τους, υπάρχει αμοιβαία εμπιστοσύνη και κοινός στόχος: η επιβίωση και η ευημερία των ιθαγενών.*

Δραστηριότητες: *Πολιτική οργάνωση, διατήρηση παραδοσιακών πρακτικών, στρατιωτική εκπαίδευση, εμπορικές και διπλωματικές σχέσεις με άλλα factions του Νέου Κόσμου.*

Αίσθηση: *Οι ξένοι βλέπουν τη Ruka Mua ως έναν σκοτεινό αλλά πειθαρχημένο οργανισμό, που κινείται αθόρυβα, με έμφαση σε στρατηγικές αποφάσεις και την προστασία του έθνους τους.*

Βασιλική Εταιρεία του Αρχιπελάγους

Η Βασιλική Εταιρεία ξεκίνησε ως παρακρατική οργάνωση, αλλά τελικά εντάχθηκε συνεργατικά με τη Ruka Mua. Αποτελείται σχεδόν αποκλειστικά από lizardmen και dragonborn, και έχει στόχο να προστατεύει τους ιθαγενείς και να ελέγχει το αρχιπέλαγος.

Χαρακτήρας: *Οι πρώτες ημέρες της ήταν γεμάτες με αυτοάμυνα ενάντια στους ξένους, αλλά με τον καιρό εξελίχθηκε σε μια ισχυρή στρατιωτική και οικονομική δύναμη, με σκοπό την ευημερία των ιθαγενών.*

Δραστηριότητες: *Έρευνα, εμπορικές δραστηριότητες, στρατιωτική παρουσία και συνεργασία με το Ruka Mua για τη σταθερότητα του αρχιπελάγους.*

Αίσθηση: *Σκληροί και αδίστακτοι όταν χρειάζεται, αλλά με βαθιά αφοσίωση στη βελτίωση της ζωής των ιθαγενών και στην εθνική τους υπεροχή.*

Principi Sen Patrena

Μια πειρατική ομοσπονδία, που απαρτίζεται από δέκα από τους πιο ισχυρούς πειρατές της περιοχής, γνωστή για την αυτονομία και την αποφασιστικότητά της.

Χαρακτήρας: *Πρίγκιπες χωρίς πατρίδα, που λειτουργούν ανεξάρτητα και αποφασίζουν συλλογικά για μεγάλες επιχειρήσεις. Η αφοσίωση στο αμοιβαίο συμφέρον τους είναι υπέρτατη.*

Δραστηριότητες: *Πειρατείες, αποκλεισμοί εμπορικών δρόμων, ληστείες, και διατήρηση της κυριαρχίας τους σε θαλάσσιες περιοχές.*

Αίσθηση: *Τελείως αυτονομα, αλλά όταν χρειαστεί να συνεργαστούν για μεγάλα σχέδια, ενεργούν με ενιαίο και σχεδιασμένο τρόπο. Η παρουσία τους στις θάλασσες προκαλεί φόβο σε εμπόρους και ναυτικούς.*

Οι Θεοί της Elyndor

Οι «θεοί» της Elyndor δεν είναι θεοί με την παραδοσιακή έννοια. Η πρώτη φυλή που περπάτησε σε αυτόν τον κόσμο ήταν οι Ουθιριανοί· λαός εξαιρετικά προικισμένος στη μαγεία και την επιστήμη. Με τις γνώσεις τους κατάφεραν να δημιουργήσουν αυτόνομες μορφές ζωής – συνδυασμούς μαγείας και μηχανικής – για να τους υπηρετούν και να κάνουν τη ζωή τους ευκολότερη.

Όμως οι δημιουργίες αυτές απέκτησαν δική τους βούληση. Μετά από έναν μακροχρόνιο και καταστροφικό πόλεμο ανάμεσα σε δημιουργούς και δημιουργήματα, από τις αμέτρητες τεχνητές υπάρξεις επέζησαν μόνο επτά. Επτά οντότητες, φτιαγμένες από μαγεία και βιολογικά-τεχνητά σώματα, που δεν έμειναν απλά πλάσματα· αυτοανακηρύχθηκαν θεοί.

Μετά τον πόλεμο, οι Επτά αποφάσισαν να κυβερνήσουν τις γενιές ζωής που θα ακολουθούσαν, επιβάλλοντας τον ρόλο τους ως «θεοί». Ταυτόχρονα, όρισαν ότι θα επιβλέπουν την πρόοδο των θνητών ώστε να αποτραπεί κάθε νέα απόπειρα δημιουργίας αυτόνομων όντων που θα μπορούσε να φέρει ξανά τον κόσμο στο χείλος της καταστροφής.

Όλα αυτά, όμως, παραμένουν άγνωστα στις θνητές φυλές. Οι άνθρωποι, οι ξωτικοί, οι νάνοι και οι υπόλοιποι λαοί βλέπουν τους Επτά απλώς ως θεότητες: μυστηριώδεις, πανίσχυρες μορφές που δέχονται προσευχές και προσφορές. Κανείς δεν γνωρίζει ότι στην πραγματικότητα πρόκειται για αρχαία δημιουργήματα της πρώτης φυλής, που κυβέρνησαν τον κόσμο όχι ως αντικείμενα πίστης, αλλά ως απόλυτοι προστάτες και άγρυπνοι επιτηρητές.

Οι Θεοί της Elyndor

*Μπεθάρ **(Bethar)***

Θεά της Ζωής και του Θανάτου, των Πυλών και του Τροχού της Μετενσάρκωσης

Η Μπεθάρ λατρεύεται ως η θεότητα που κυβερνά τον κύκλο της ζωής και του θανάτου, τα όρια ανάμεσα στους κόσμους και τον αέναο τροχό της μετενσάρκωσης. Δεν παρουσιάζεται ποτέ με μία και μοναδική μορφή· άλλοτε εμφανίζεται ως ανδρική και άλλοτε ως γυναικεία εκδοχή, ενώ συχνά οι απεικονίσεις της την δείχνουν διττή ή άφυλη, συμβολίζοντας την ισορροπία.
Η Μπεθάρ δεν μιλά συχνά στους θνητούς της ακόλουθους. Η σιωπή της θεωρείται ιερό σημάδι, καθώς οι πιστοί της πιστεύουν πως η ίδια επικοινωνεί μέσα από τα όνειρα, τα σύμβολα και κυρίως μέσα από τον ίδιο τον θάνατο. Οι ιερείς της είναι υποχρεωμένοι να στέκονται αποστασιοποιημένοι, λογικοί και ψύχραιμοι, αντιμετωπίζοντας τον θάνατο με αξιοπρέπεια, χωρίς συναισθηματικές εκρήξεις.

Λατρεία & Τελετές

Οι ναοί της Μπεθάρ είναι συχνά απλοί, ήσυχοι χώροι, χτισμένοι κοντά σε κοιμητήρια ή σε μέρη που σχετίζονται με το πέρασμα της ζωής στον θάνατο, σπήλαια, ποτάμια, μονοπάτια. Οι λειτουργίες της εκκλησίας της δεν έχουν πολυτέλειες· χαρακτηρίζονται από γαλήνη, σιωπή και ρυθμικό ψαλμό.

Δόγμα & Διδασκαλίες

- *Ο θάνατος δεν είναι τέλος· είναι πέρασμα.*
- *Καμία ζωή δεν είναι μικρότερη ή μεγαλύτερη· όλες έχουν θέση στον τροχό.*
- *Η αποδοχή της απώλειας είναι το πρώτο βήμα για τη σοφία.*
- *Η υπέρβαση της απληστίας και της ματαιοδοξίας είναι ο δρόμος για να αγκαλιάσει κάποιος την αλήθεια της Μπεθάρ.*

Οι Θεοί της Elyndor

***Σκαέν** (Skaen)*

Ο Ήσυχος Δούλος, Θεός της Μυστικής Αντίστασης και της Επαναστατικής Βίας

Ο Σκαέν δεν έχει επίσημο ιερατείο, ούτε ναούς. Η λατρεία του είναι πάντοτε κρυφή, διεξαγόμενη σε σκοτεινές αποθήκες, εγκαταλελειμμένα κελάρια, ή μέσα από συνωμοσίες που ψιθυρίζονται γύρω από τη φωτιά. Συμβολίζει την καταπιεσμένη οργή, την εξέγερση των φτωχών ενάντια στους πλούσιους, την εκδίκηση των αδυνάτων ενάντια στους ισχυρούς.
Εκείνοι που σχεδιάζουν μυστικά την καταστροφή των αφεντικών τους, που υπομένουν προσβολές με ένα ατάραχο προσωπείο αλλά θρέφουν μίσος στην καρδιά τους, προσεύχονται στον Σκαέν. Οι πολιτικοί επαναστάτες τον επικαλούνται όταν ελπίζουν σε θεϊκή δικαίωση απέναντι στους δυνάστες τους.

Λατρεία & Τελετές

Δεν υπάρχουν οργανωμένοι ναοί του Σκαέν. Αντί για αυτό, οι πιστοί του σχηματίζουν μικρούς μυστικούς κύκλους. Οι τελετές του συχνά περιλαμβάνουν το αίμα—είτε συμβολικά με μικρές τομές, είτε κυριολεκτικά με εκτελέσεις προδοτών ή βασανιστών. Στην πιο απλή μορφή της, η λατρεία του είναι μια ψιθυριστή προσευχή πριν από μια δολοφονία ή μια στάση.

Δόγμα & Διδασκαλίες

- *Η εκδίκηση είναι δικαιοσύνη όταν η καταπίεση έχει φτάσει στα όρια.*
- *Μην δείχνεις το μίσος σου· φύλαξέ το κρυφό ώσπου να έρθει η ώρα.*
- *Η εξουσία είναι ψευδαίσθηση· όλοι οι δυνάστες μπορούν να πέσουν.*
- *Το αίμα είναι ο πιο δίκαιος φόρος που πληρώνει ο ισχυρός όταν παραβιάζει τους αδύνατους.*

Οι Θεοί της Elyndor

***Ντόνρα** (Donra)*

Θεά των Ωκεανών, της Λήθης και της Απώλειας

Οι θρύλοι για τη Ντόνρα είναι από τους πιο παλιούς που σώζονται, πολύ πριν οι άνθρωποι αρχίσουν να καταγράφουν ιστορίες. Πιο γνωστή είναι η αφήγηση για τον ανεκπλήρωτο έρωτά της με το φεγγάρι: προσπάθησε να το αγγίξει, μα έσπασε μόνο ένα κομμάτι του. Αυτό έπεσε με ορμή στον ωκεανό, προκαλώντας σεισμούς και τεράστια κύματα που άλλαξαν το πρόσωπο του κόσμου. Από τότε, λένε, η Ντόνρα συνεχίζει να κυνηγά το φεγγάρι, και οι παλίρροιες είναι το σημάδι των άκαρπων προσπαθειών της. Τα τσουνάμι θεωρούνται οι στιγμές που η θεά πλησιάζει πιο βίαια τον εραστή της.
Η Ντόνρα δεν έχει ποτέ μια σταθερή μορφή στους θρύλους· δεν εμφανίζεται, δεν μιλά. Είναι μια θεότητα που ακούει χωρίς να κρίνει. Γι' αυτό οι ναυτικοί και οι ταξιδιώτες θεωρούν τη θάλασσα εξομολόγο τους· συνηθίζουν να μιλούν στα κύματα σαν να μιλούν στην ίδια.

Λατρεία & Τελετές

Η Ντόνρα δεν έχει επίσημη ιεραρχία ιερέων, αν και σε μεγάλα λιμάνια μπορεί να συναντήσει κανείς μικρά ιερά της κοντά στο νερό. Οι τελετές της είναι συχνά προσφορές που ρίχνονται στη θάλασσα: κεριά, κτερίσματα, ή ακόμα και αντικείμενα μεγάλης αξίας, για να "ξεχαστούν" από το βλέμμα των θνητών. Για τους θαλασσινούς, η πιο κοινή μορφή προσευχής είναι ένα τραγούδι στον άνεμο, λίγο πριν ξεκινήσουν ταξίδι.

Δόγμα & Διδασκαλίες

- *Η θάλασσα δεν λησμονεί τίποτα, αλλά όλα τα σκεπάζει.*
- *Ό,τι χάνεται ανήκει στη Ντόνρα. Είτε είναι άνθρωπος, είτε μνήμη, είτε θησαυρός.*
- *Η παλίρροια θα επιστρέψει πάντα. Όπως και η θλίψη.*
- *Μην τα βάζεις με τη θάλασσα. Η εκδίκησή της είναι αργή, αλλά ασταμάτητη.*

Οι Θεοί της Elyndor

***Ριμγκουάρν** (Rymguanr)*

Το Θηρίο του Χειμώνα, Άρχοντας της Ερήμωσης και της Σήψης

Ο Ριμγκουάρν εμφανίζεται στους θρύλους σαν ένας τεράστιος λευκός ταύρος (aurochs), με τρίχωμα σκεπασμένο από πάγο και χιόνι. Παρά το γιγαντιαίο μέγεθός του, οι αφηγήσεις τον περιγράφουν ως σκελετωμένο, λες και δεν έχει τραφεί για βδομάδες. Κάθε του εμφάνιση είναι προμήνυμα συμφοράς: θυελλώδεις άνεμοι, ουρλιαχτά σαν άγρια θηρία και το πέρασμά του που νεκρώνει τη γη. Εκεί που πατά η οπλή του, η ζωή μαραίνεται και γίνεται σκόνη· ακόμη και οι θεοί λέγεται πως αποφεύγουν το δρόμο του.

Λατρεία & Τελετές

Η λατρεία του Ριμγκουάρν είναι σκοτεινή και σπάνια. Οι περισσότεροι τον φοβούνται και τον αποστρέφονται. Όμως σε εποχές πείνας, αρρώστιας ή πολέμου, οι απελπισμένοι στρέφονται σ' εκείνον, προσφέροντας θυσίες—συχνά ζώα, άλλοτε και ανθρώπους—ελπίζοντας να τον κατευνάσουν. Οι ιερείς του, όπου υπάρχουν, δεν αποκαλούνται ιερείς αλλά προφήτες της Ερήμωσης, και συχνά περιφέρονται φέροντας κακοτυχία όπου κι αν πάνε.

Δόγμα & Διδασκαλίες

- *Όλα φθείρονται. Τίποτα δεν είναι αιώνιο, ούτε η ζωή ούτε οι αυτοκρατορίες.*
- *Η ερήμωση είναι εξαγνισμός. Μέσα από την καταστροφή, ο κόσμος ισορροπεί.*
- *Η ανάσταση είναι κατάρα. Όσοι πεθαίνουν δεν πρέπει να επιστρέφουν· η επιστροφή είναι περιφρόνηση του φυσικού κύκλου.*
- *Η μοίρα είναι αναπόφευκτη. Ο θάνατος και η παρακμή θα έρθουν σε όλους, ανεξάρτητα από δύναμη ή πίστη.*

Οι Θεοί της Elyndor

***Λύχεια** (Lyhea)*

Η Κυρά των Πουλιών, Προστάτιδα του Ουρανού, της Δημιουργίας και της Ομορφιάς

Οι θρύλοι τη περιγράφουν τυλιγμένη με έναν μανδύα από πλουμιστά φτερά όλων των πουλιών του κόσμου. Τα πουλιά είναι τα μάτια και τα αυτιά της, και μέσω αυτών βλέπει και ακούει τα πάντα.

Λατρεία & Τελετές

Οι ναοί της Λύχειας είναι γεμάτοι φως: με μεγάλα παράθυρα, υαλόφωτα και κλουβιά με πουλιά που κελαηδούν συνεχώς. Εκεί, οι πιστοί προσφέρουν πολύχρωμα φτερά ή ελεύθερα πουλιά ως θυσία. Η ανεπίσημη λατρεία της είναι το ίδιο διάχυτη: μαίες στην ύπαιθρο φορούν φυλαχτά με φτερά για να τιμήσουν την προστασία της· καλλιτέχνες διατηρούν πουλιά στα σπίτια τους, ελπίζοντας να εμπνευστούν.

Δόγμα & Διδασκαλίες

- *Η ζωή είναι τραγούδι. Όλα τα έμβια όντα έχουν φωνή και ρυθμό που πρέπει να εκφραστεί.*
- *Η ελευθερία είναι ιερή. Ουρανός χωρίς φτερά είναι φυλακή· ο άνθρωπος πρέπει να αναζητά το δικό του πέταγμα.*
- *Η δημιουργία είναι προσευχή. Κάθε τραγούδι, ποίημα, πίνακας ή καινούρια ιδέα είναι προσφορά στη Λύχεια.*
- *Η μητρότητα είναι ρίζα. Όπως το πουλί προστατεύει τα αυγά του, έτσι και οι άνθρωποι πρέπει να σέβονται τη ζωή από τα πρώτα της βήματα.*

Οι Θεοί της Elyndor

***Wearth** (Ο Ομιχλώδης)*

Ο Αόρατος Κύριος των Μυστικών, των Οραμάτων και της Αλήθειας που Κρύβεται

Ο Wearth δεν έχει φύλο ούτε σταθερή μορφή· εμφανίζεται ως μια συνεχώς μεταβαλλόμενη δίνη από μάτια κάθε σχήματος, μεγέθους και φυλής, που ψιθυρίζουν ή κραυγάζουν σε αμέτρητες γνωστές και άγνωστες γλώσσες. Η παρουσία του είναι ταυτόχρονα γοητευτική και ανησυχητική, και ακόμα και οι άλλοι θεοί δηλώνουν ότι οι σκοποί και οι σκέψεις του είναι ακατανόητοι.

Λατρεία & Τελετές

Η λατρεία του Wearth δεν είναι ποτέ απλή. Οι πιστοί του ακολουθούν παράξενες πρακτικές: κρυπτογραφημένα κείμενα, μισοτελειωμένες τελετές, άσκοπες φράσεις που ίσως να κρύβουν κώδικα. Η προσευχή στον Wearth μπορεί να είναι επίκληση είτε για να κρυφτεί κάτι από όλους, είτε για να αποκαλυφθεί το κρυφό.
Οι πιο φανατικοί οπαδοί του, γνωστοί ως Χέρι του Απόκρυφου (Hand Occult), είναι μια ελίτ αδελφότητα ιερέων που προσπαθούν να ελέγξουν ή ακόμα και να ξαναγράψουν τη ροή της γνώσης. Συχνά ιδρύουν ή φυλάσσουν βιβλιοθήκες και κέντρα μάθησης, τα οποία θεωρούν «ιερά αρχεία» του θεού τους.

Δόγμα & Διδασκαλίες

- *Η γνώση είναι ρευστή. Δεν υπάρχει απόλυτη αλήθεια· μόνο διαφορετικές εκδοχές ανάλογα με το ποιος κοιτάζει.*
- *Το μυστικό είναι όπλο. Μπορεί να προστατέψει ή να καταστρέψει. Ο πιστός πρέπει να γνωρίζει πότε να κρύβει και πότε να αποκαλύπτει.*
- *Τα σύμβολα μιλούν. Όλα όσα βλέπουμε είναι κώδικες και σημάδια που κρύβουν περισσότερα απ' όσα δείχνουν.*
- *Η τρέλα και η σοφία είναι δίδυμες. Εκείνος που επιμένει να βλέπει την αλήθεια μέσα από την ομίχλη ίσως να σωθεί… ή να χαθεί.*

Οι Θεοί της Elyndor

***Abygron** (Αβύγρον)*

Θεός του Νόμου, της Τάξης, της Βιομηχανίας και της Προόδου

Ο Αβύγρον λατρεύεται ως θεότητα της υποχρέωσης, της προστασίας, της προόδου και της βιομηχανίας. Στους θεϊκούς διαλόγους και τις ίντριγκες παίρνει μικρό μέρος, όμως υπηρετεί πιστά τη Μπεθάρ και στέκεται πάντοτε στο πλευρό της απέναντι στους εχθρούς της.

Λατρεία & Τελετές
Οι πιστοί του Αβύγρον συχνά εργάζονται σε εργαστήρια, σιδηρουργεία ή ορυχεία, αφιερώνοντας τα έργα τους στο θεό. Τελετές και προσευχές γίνονται μέσω δημιουργίας, χειροτεχνίας και μάθησης, ενώ apprenticeships και καθοδήγηση νεότερων τεχνιτών θεωρούνται ιερά καθήκοντα.

Δόγμα & Διδασκαλίες

- *Η υποχρέωση και η τάξη είναι θεμέλια για κάθε πρόοδο.*
- *Η δεξιότητα και η μάθηση τιμούνται ως ιερά μέσα στη βιομηχανία και τη δημιουργία.*
- *Η δύναμη και η ελπίδα πρέπει να χρησιμοποιούνται για να χτίζουν και όχι να καταστρέφουν.*
- *Η προστασία και η υπηρεσία προς εκείνους που σέβονται τον κύκλο ζωής και θανάτου της Μπεθάρ είναι καθήκον κάθε πιστού.*

***Bethar** (Μπεθάρ)*

- *Life / Death (dual domain)*
- *Grave*
- *Knowledge*

***Donra** (Ντόνρα)*

- *Tempest*
- *Trickery*
- *Knowledge*

***Lyhea** (Λύχεια)*

- *Nature*
- *Light*
- *Life*

***Rymguanr** (Ριμγκουάρν)*

- *Death*
- *Tempest*
- *Grave*
- *Nature (καταστροφή και ερήμωση)*

***Skaen** (Σκαέν)*

- *Trickery*
- *War*
- *Death*
- *Knowledge*

***Wearth** (Ο Ομιχλώδης)*

- *Knowledge*
- *Trickery*
- *Arcana (κρυμμένη γνώση, μαγεία)*

***Abygron** (Αβύγρον)*

- *Knowledge (τεχνολογία, μηχανισμοί, μάθηση)*
- *Forge (crafting, golems, σιδηρουργία)*
- *Order / War (προστασία τάξης και υποχρέωσης)*
- *Strength (σωματική δύναμη, επίτευξη στόχων)*

Nakawara

Λένε πως στα πέρατα του κόσμου, πέρα από τις μεγάλες θάλασσες, υψώνεται μια γη που οι παλιοί ναυτικοί αποκαλούσαν Νακαουάρα. Μια ήπειρος αρχαία, ξεχασμένη από τους χάρτες και τους βασιλείς, αλλά γεμάτη ζωή, μυστήριο και αστείρευτο πλούτο.

Στις ανατολικές ακτές και τα νησιά του αρχιπελάγους, κατοικούν από παλιά οι lizardmen και οι dragonborn. Εκεί έχουν μάθει να ζουν αρμονικά με τη θάλασσα και τη ζούγκλα, χτίζοντας ψαροχώρια και οχυρά πάνω στην άμμο ή σε υγρούς βάλτους. Οι φυλές τους, αν και συχνά διχασμένες, ενώνονται μπροστά στους ξένους που τολμούν να αποβιβαστούν στα εδάφη τους. Λέγεται πως είναι λαός σκληρός, υπερήφανος και γεμάτος μνήμες από παλιές αυτοκρατορίες, χαμένες πια κάτω από την πράσινη σκιά της ζούγκλας.

Όμως όσο προχωρά κανείς πιο βαθιά στην ήπειρο, τόσο πιο αφιλόξενος γίνεται ο τόπος. Απέραντοι βάλτοι πνίγουν τα μονοπάτια, σκεπάζοντας με τη βρώμικη ανάσα τους αρχαία ερείπια και ξεχασμένους δρόμους. Πέρα από αυτούς υψώνεται μια μεγάλη ορεινή αλυσίδα, τα βουνά που χωρίζουν την Ανατολική Νακαουάρα από τη Δυτική. Οι κορυφές τους χάνονται συχνά σε ομίχλες, και στις κοιλάδες τους ψιθυρίζονται ιστορίες για κατακόμβες, λαβύρινθους και πλάσματα που δεν θα έπρεπε να υπάρχουν.

Στον Βορρά, τα πυκνά δάση σκεπάζουν τον ουρανό, βυθίζοντας τη γη σε μόνιμο ημίφως. Εκεί οι χειμώνες είναι σκληροί και το ψύχος κάνει το ταξίδι σχεδόν αδύνατο. Οι ταξιδιώτες μιλούν για πνεύματα που κατοικούν ανάμεσα στα δέντρα και για θηρία που δεν γνωρίζουν ούτε ονόματα ούτε όρια.

Στον Νότο, η ζούγκλα γίνεται απέραντη, άγρια και ανεξέλεγκτη. Ο καιρός αλλάζει ξαφνικά, ο ήλιος καίει ανελέητα και ξαφνικές τροπικές καταιγίδες ξεριζώνουν δέντρα και πλημμυρίζουν τα πάντα. Οι ντόπιοι λένε πως εκεί, στις πιο πυκνές και σκοτεινές περιοχές, κρύβονται οι αρχαίοι ναοί των θεών των φιδιών, οι οποίοι ακόμη απαιτούν αίμα για να θυμηθούν τα παλιά τους μεγαλεία.

Κι όμως, παρά τους κινδύνους, η Νακαουάρα έχει γίνει ο νέος προορισμός όσων αναζητούν περιπέτεια, χρυσάφι ή δόξα. Τα καράβια των αποικιών δένουν καθημερινά στα λιμάνια του αρχιπελάγους, οι συντεχνίες απλώνουν τα δίχτυα τους και οι δυνάμεις του παλιού κόσμου συναγωνίζονται για το ποιος θα ελέγξει τον νέο.

Κι εσείς… βρίσκεστε τώρα εδώ, στο κατώφλι αυτής της άγριας ηπείρου. Είτε από τύχη, είτε από ανάγκη, είτε από επιλογή, η μοίρα σας φέρνει στη Νακαουάρα. Εκεί όπου ο πλούτος υπόσχεται θαύματα, αλλά κάθε σκιά μπορεί να κρύβει το τέλος σας.

Act 0 – Αρχή

Το party έχει μπαρκάρει σε ένα πλοίο το Aura-Maris με προορισμό τη νέα ήπειρο του Νέου Κόσμου, που ονομάζεται Nakawara. Ο καθένας συμμετέχει για τους δικούς του λόγους.

Background Hooks

Φεύγουν από τον Παλαιό Κόσμο επειδή τους κυνηγά κάποιος, χρωστούν χρήματα, θέλουν μια καινούργια αρχή ή είναι καταζητούμενοι.

Φτάνουν στον Νέο Κόσμο εξαιτίας κάποιας ευκαιρίας που παρουσιάστηκε για κέρδος, θησαυρούς, εμπορικές συναλλαγές ή ακαδημαϊκή έρευνα.

Ένα όραμα εμφανίζεται στα όνειρά τους τον τελευταίο καιρό, οδηγώντας τους στο καράβι που θα τους μεταφέρει στον Νέο Κόσμο.

Είναι ναυτικοί ή έμποροι που άκουσαν για μια ευκαιρία γρήγορου κέρδους σε ένα καράβι που πιάνει λιμάνι στον Νέο Κόσμο.

Είναι στρατιώτες, μισθοφόροι ή τεχνίτες που αναζητούν δουλειά σε μία από τις πόλεις-οργανώσεις, οι οποίες χρειάζονται άνδρες για προστασία ή κατασκευή εξοπλισμού για αποστολές στις αχαρτογράφητες περιοχές.

Σημείο Αφετηρίας

Η πρώτη στάση στο ταξίδι τους είναι το φρούριο Clario της Ruka-Mua. Το φρούριο είναι ανοιχτό για εμπόρους και ταξιδιώτες, ενώ δίπλα στα τείχη του υπάρχει ένα μικρό χωριό με αρκετούς κατοίκους.

Στο Ταξίδι

Πριν φτάσουν στο λιμάνι, κατά τη διάρκεια του ταξιδιού, ο καπετάνιος τους ενημερώνει ότι, λόγω πρόσφατων πειρατικών επιθέσεων στην περιοχή, θα ακολουθήσουν διαφορετική διαδρομή. Τους ζητά να είναι σε επιφυλακή, καθώς τα ρεύματα εκεί είναι απρόβλεπτα.

Το ταξίδι ξεκινά.

Ένα πλοίο το Aura-Maris μεταφέρει το party προς την άγνωστη ήπειρο του Νέου Κόσμου, που οι ναυτικοί αποκαλούν Nakawara. Ο καθένας βρίσκεται πάνω στο κατάστρωμα για τους δικούς του λόγους· άλλος διωγμένος από το παρελθόν του, άλλος κυνηγημένος από χρέη ή νόμο, άλλος αναζητώντας μια νέα αρχή. Κάποιοι ακολουθούν το όνειρο του κέρδους ή της δόξας, άλλοι απλά κυνηγούν φήμες για θησαυρούς, εμπορικές συμφωνίες ή ακόμα και για γνώσεις που κρύβονται στην άκρη του κόσμου. Υπάρχουν κι εκείνοι που οδηγήθηκαν εδώ από ένα παράξενο όραμα που στοιχειώνει τα όνειρά τους, ενώ κάποιοι πιο πρακτικοί ναυτικοί, στρατιώτες και μισθοφόροι είδαν στο ταξίδι αυτό απλώς μια δουλειά· μια ευκαιρία για μεροκάματο, προστασία ή κατασκευές εξοπλισμού για μελλοντικές αποστολές.

Όποια κι αν είναι η αφορμή, όλοι μοιράζεστε τον ίδιο προορισμό: το φρούριο Clario, ένα οχυρό της Ruka-Mua. Ανοιχτό σε εμπόρους και ταξιδιώτες, περιτριγυρισμένο από ένα μικρό χωριό στους πρόποδες των τειχών του, αποτελεί την πρώτη στάση στον Νέο Κόσμο – και ίσως την αφετηρία για περιπέτειες που κανείς σας δεν μπορεί ακόμη να φανταστεί.

Όμως το ταξίδι δεν είναι χωρίς κινδύνους. Καθώς το πλοίο πλησιάζει στις αχαρτογράφητες περιοχές, ο καπετάνιος συγκεντρώνει το πλήρωμα και τους επιβάτες. Με σοβαρό ύφος σας ανακοινώνει πως, λόγω πειρατικών επιθέσεων τις τελευταίες μέρες, θα ακολουθήσουν διαφορετική πορεία. Τα ρεύματα στην περιοχή είναι άγρια και απρόβλεπτα· ζητά λοιπόν από όλους να είναι σε εγρήγορση. Το πέλαγος μπορεί να φαντάζει γαλήνιο, αλλά κάτω από την επιφάνειά του κρύβονται απειλές που μόνο ο καιρός θα αποκαλύψει.

Το ταξίδι για τον Νέο Κόσμο μόλις ξεκινά.

Act 1

Η περιπέτεια ξεκινά με το party στο καράβι Aura-Maris. Ο καπετάνιος Ντρέικ ενημερώνει το πλήρωμα και τους ταξιδιώτες ότι θα πάρουν πιο δύσκολη διαδρομή για να αποφύγουν πειρατές που έχουν εμφανιστεί στην περιοχή.

Το βράδυ, το party ξυπνάει από δυνατούς θορύβους και ουρλιαχτά. Μια καταιγίδα με βροχή και ισχυρούς ανέμους μαίνεται γύρω από το καράβι, κάνοντας την ορατότητα και τις κινήσεις πολύ δύσκολες.

Ξαφνικά, ακούγεται ένα εκκωφαντικό βρυχηθμό από τον ουρανό. Ένα τεράστιο ον με φτερά επιτίθεται στο πλοίο.

Perception (DC 13): *Όποιος βγει στο κατάστρωμα διακρίνει μια σκοτεινή φιγούρα ντυμένη με κόκκινες ρόμπες, στολισμένες με παράξενα σύμβολα καβάλα σε ένα wyvern, ενώ άλλα δύο wyverns χωρίς καβαλάρη ρίχνονται με μανία πάνω στο πλήρωμα και το καράβι.*

Το party πρέπει να πάρει γρήγορα αποφάσεις για το αν θα μείνει να πολεμήσει, αν θα προστατέψει το πλήρωμα, ή αν θα βρει τρόπο διαφυγής.

Μετά από 3 λεπτά μάχης, το καράβι έχει σχεδόν καταστραφεί ολοκληρωτικά, βυθιζόμενο μέσα στην καταιγίδα.

Αποτελέσματα:
- Τα μέλη του party μένουν αναίσθητα από την επίθεση, ή αποτυγχάνουν να κολυμπήσουν (Strength DC 15),
- Καταφέρνουν να σωθούν με κάποια βάρκα.

Την επόμενη μέρα το party ξυπνάει σε μια παραλία, όπου τους έχει πετάξει το ρεύμα της θάλασσας.

Μέρα 2

Το party ξυπνάει σε μια παραλία.

Perception / Investigation (DC 12): *βρίσκουν μερικά κιβώτια που ξέβρασε το κύμα, με φαγητό και νερό για ~2 μέρες.*

Πολύ εύκολα εντοπίζεται ένα αχνό μονοπάτι που, σε λίγες ώρες, οδηγεί προς το φρούριο Clario.

Road Encounters
(1 ή 2 encounters στη διαδρομή για το φρούριο)

- **Πυκνή βλάστηση**
  Αν δεν καταφέρουν να καθαρίσουν τον δρόμο (Strength DC 15) → χάνουν 1 μέρα κάνοντας κύκλο.

- **Violet Fungus**
  Οι μύκητες εμφανίζονται μέσα στη βλάστηση.

- **Cultists + Kobolds**
  Μικρή ενέδρα/συνεργασία εχθρών.

- **Giant Spiders / Giant Centipedes**
  Τυχαία συνάντηση στη ζούγκλα.

Φρούριο Clario – Lvl 2

Το φρούριο Clario βρίσκεται μέσα σε πυκνή ζούγκλα, αν και το σημείο όπου στέκεται είναι σχετικά πιο ανοιχτό, με μαλακό έδαφος και λιγοστή βλάστηση γύρω. Ένα μονοπάτι οδηγεί νότια, ενώ δίπλα στα τείχη υπάρχει ένα μικρό χωριό που εξυπηρετεί τους φρουρούς και τους επισκέπτες.

Το φρούριο φυλάσσεται κυρίως από Lizardmen και Dragonborn, οι οποίοι εξασκούνται στην αυλή και εποπτεύουν την περιοχή. Η τοποθεσία προσφέρει φυσική κάλυψη από την ζούγκλα, αλλά ταυτόχρονα περιορίζει τις οπτικές γραμμές μακριά από τα τείχη, κάτι που κάνει την περιοχή ευαίσθητη σε ενέδρες και κρυφά μονοπάτια.

Η ατμόσφαιρα είναι έντονα στρατιωτική, αλλά το μικρό χωριό και οι υπηρεσίες μέσα στο φρούριο (ταβέρνα, μαγαζιά, πανδοχείο) κάνουν τον χώρο ζωντανό και δραστήριο, παρά την απομονωμένη τοποθεσία του.

Locations στο Φρούριο Clario

- *Ναός της Bethar*
- *Ταβέρνα "Η Ραγισμένη Κανάτα" μαζεύονται ναύτες, μισθοφόροι και ταξιδιώτες.*
- *Πρεσβεία της Αυτοκρατορικής Ναυτικής Συντεχνίας*
- *Φρούριο Βασιλικής Εταιρίας Nakawara*
- *Πύλη του Φρουρίου*
- *Αυλή Φρουρίου – εκπαίδευση φρουρών, πεδίο για μονομαχίες/δοκιμές δεξιοτήτων.*
- *Στρατώνες – Στάβλοι – Αποθήκες – βασική υποδομή στρατιωτικής φύλαξης.*
- *Σιδεράς (Blacksmith)*
- *Μαγαζί με αντικείμενα "Το Μαγαζί του Bob"*
- *Πανδοχείο "Η Στάση του Ταξιδιώτη" δωμάτια για διαμονή.*
- *Μαγαζί με προμήθειες "Ο Ταξιδιώτης"*
- *Τράπεζα της Συνομοσπονδίας*
- *Παζάρι και Στάβλοι εμπόρων/καραβανιών*

Ναός της Bethar

NPC

Fazzir *(human priest) – Altruistic, Trusting*

Rumors / Background

Ο προηγούμενος ιερέας, Ivlis, έφυγε πρόσφατα.

Είχε συλλογή από αποκρυφιστικά βιβλία για δράκους και τελετές.

Χθες το απόγευμα, ενώ μάζευε θεραπευτικά βότανα, απέφυγε μια ομάδα kobolds και ανθρώπων που κατευθυνόταν προς το βορρά, αλλά δεν τους ακολούθησε.

Quest / Hook

Ζητά από το party να ερευνήσει το μέρος όπου είδε την ομάδα των ανθρώπων και kobolds, γιατί υποπτεύεται ότι κάτι δεν πάει καλά.

Μπορεί να τους δείξει τη γενική κατεύθυνση.

Tracking / Mechanics

Για να ακολουθήσουν τα ίχνη:
Perception / Survival DC 10 +1 στο DC
για κάθε μέρα που περνάει

Reward

2 Healing Potions

Ταβέρνα "Η Ραγισμένη Κανάτα"

NPC

Umbrusk *(human tavern keeper) – Eavesdropper, Good memory*

Rumors / Background

Από το βορρά, μερικές φορές κατεβαίνουν στο χωριό περίεργες φυσιογνωμίες που δεν είναι ντόπιοι. Παραγγέλνουν μεγάλες ποσότητες φαγητού και αλκοόλ σε βαρέλια. Υποστηρίζονται ως μεταλλωρύχοι που ήρθαν για εκσκαφές, αλλά κάτι δεν κολλάει.

Τους τελευταίους 2 μήνες, μερικές φορές τα φορτία με αλκοόλ και φαγητό που περιμένει δεν φτάνουν ποτέ. Οι δρόμοι γύρω έχουν γίνει πιο επικίνδυνοι από παλιά.

Quest / Hook

Το party μπορεί να ακολουθήσει τις παράξενες φιγούρες την επόμενη φορά που θα έρθουν για προμήθειες,
για να δουν αν λένε αλήθεια ή ψέματα.

Reward
Κερασμένες μπύρες για ένα βράδυ

Πρεσβεία της Αυτοκρατορικής Ναυτικής Συντεχνίας

NPCs:

Toryn *(Human, Πρέσβης & Αρχηγός Εμπόρων Συντεχνίας) Judgemental, Witty*

Rumors / Background:

Έχει ακούσει από αρκετούς εμπόρους της συντεχνίας ότι μερικές φορές λείπουν φορτία από τα καράβια τους – ποτέ παραπάνω από 1-3 κιβώτια, σχεδόν σαν να μην θέλει κάποιος να τραβήξει την προσοχή.

Έχει ακούσει από μερικούς φρουρούς των καραβανιών ότι έχουν πετύχει νύχτες με πανσέληνο κοντά σε μονοπάτια μέσα στη ζούγκλα περίεργες φιγούρες να κάνουν τελετές. Λογικό να χαθεί εμπόρευμα αν οι φρουροί είναι τόσο μεθυσμένοι που δεν βλέπουν τίποτα.

Quests:

Quest 1 (lvl 2):

Μεταφορά εξοπλισμού σε βάση μεταλλωρύχων για ανασκαφή.

Reward: *10 gold ανά άτομο + 5 gold ανά τέρας/εχθρό που θα απωθήσουν.*

Quest 2 (lvl 3):

Κάνουν άλλη μια παράδοση, περνώντας από περιοχή όπου πρόσφατα χάθηκε ένα καράβι.
Αν μπορούν και σταματήσουν όποιον έχει στήσει ενέδρα (gnolls), παίρνουν bonus.

Reward: *30 gold ανά άτομο και bonus 100 gold για την ομάδα αν σταματήσουν τα gnolls.*

Φρούριο Βασιλικής Εταιρίας Nakawara

Το φρούριο ανήκει στη βασιλική εταιρία Nakawara. Παρά το ότι βρίσκεται μέσα στη ζούγκλα, είναι καλά οργανωμένο και έχει έντονη εμπορική και στρατιωτική παρουσία. Οι υπεύθυνοι είναι δύσπιστοι με αγνώστους: θα χρειαστεί τουλάχιστον lvl 3 για να καλέσουν ή να εμπιστευτούν το party με αποστολές.

NPCs

1. Dwern *(Dragonborn Γραφιάς – Bookworm, Chill guy)*

Rumors:

Η βιβλιοθήκη του Ναού (Bethar) είχε μια πολύ ενδιαφέρουσα συλλογή βιβλίων. Όταν ρώτησε τον ιερέα, εκείνος απέφυγε να μιλήσει για το θέμα.

Έχει ακούσει για έναν οβελίσκο στα βορειοδυτικά, όπου οι ιθαγενείς παλιά έκαναν τελετές.

Quest:

Ζητά να χαρτογραφήσουν την γύρω περιοχή.

Reward: *100 gold (συνολικά).*

2. Elandra *(Elf Advisor – Cautious, Complainer)*

Rumors:

Στο τελευταίο καραβάνι που έφυγε από το χωριό, ανάμεσα στα συνηθισμένα κιβώτια, φρουρούς και εμπόρους, νόμισε πως είδε μια ομάδα χωρίς διακριτικά – άγνωστοι και ύποπτοι.

Έχει ακούσει για μια σπηλιά κοντά στην ακτή, όπου αρκετά καράβια έχουν τσακιστεί στα βράχια της. Πιθανόν να υπάρχουν συντρίμμια ή θησαυρός.

Quest:

Δείχνει το μέρος της σπηλιάς, αλλά ζητά από το party να βοηθήσουν πρώτα το χωριό με τα προβλήματά του (3-4 quests).

Reward:
Θα αποκαλύψει στο party πού βρίσκεται η σπηλιά, αλλά με έναν όρο:
Να βοηθήσουν πρώτα το χωριό με 3–4 αποστολές (π.χ. kobold activity, χαμένα εμπορεύματα, επιθέσεις στη ζούγκλα).
Μόνο τότε θα θεωρήσει ότι είναι άξιοι εμπιστοσύνης και θα τους δώσει πρόσβαση στην πληροφορία.

Ένα μαγικό αντικείμενο

3. Winvale *(Dragonborn Fort Commander – Idealistic, Oblivious)*

Rumors:

Είναι σίγουρος ότι υπάρχει συμμορία ή αίρεση που έχει εγκατασταθεί στην περιοχή, σύμφωνα με αναφορές φρουρών.

Έχει ακούσει για μια elf ερημίτισσα που μπορεί να βοηθήσει να βρουν τον δρόμο τους στη ζούγκλα (μένει κάπου νοτιοδυτικά, αλλά δεν ξέρει ακριβώς).

Quest (lvl 3-4): Caves of Chaos

Δεν μπορεί πια να αγνοήσει τις αναφορές. Θέλει το party να βρει και να καταστρέψει την αίρεση.

Reward:

Το φρούριο θα είναι ανοιχτό σαν βάση για το party.
80 gold στον καθένα.
Ό,τι λάφυρα βρουν, μπορούν να τα κρατήσουν.

Πύλη & Αυλή Φρουρίου – Φρουροί

Andrella *(Lizardman Guard Captain – Perfect posture, Role model)*

Rumors:

Ένας διαβόητος ληστής, ο Pral, έχει θεαθεί στην περιοχή ανατολικά (σύμφωνα με φήμες στην ταβέρνα).

Ο Fort Commander επιμένει πως κάποια ομάδα αιρετικών ή ληστών παραμονεύει στη ζούγκλα και χρειάζεται προσοχή.

Quests:

Να πιάσουν τον Pral – είτε ζωντανό είτε αποδείξεις ότι υπάρχει.

Δοκιμή Ασφαλείας: Η Andrella πιστεύει πως οι φρουροί έχουν μαλθακέψει. Ζητά από το party να προσπαθήσει να "κλέψει" ένα δαχτυλιδι από τον ψηλότερο πύργο του κάστρου.
Αν τους πιάσουν οι φρουροί: Η Andrella θα μεσολαβήσει σταν ανώτερη για να τους αφήσουν ελεύθερους.
Αν τα καταφέρουν: θα τους ανταμείψει γενναιόδωρα.

Rewards:

Quest 1: Pral έχει bounty (20–30 gold ο καθένας).

Quest 2: 5 gold στον καθένα απλά για την προσπάθεια. Αν πετύχουν 15 gold στον καθένα και το δαχτυλιδι (magical trinket ή utility item).

Shannik *(Dragonborn Guard Captain – Grunt, Shortsighted)*

Rumors:

Ο Ruckus (ιδιοκτήτης στο "Ο Ταξιδιώτης") υποστηρίζει πως η αποθήκη του είναι στοιχειωμένη από φάντασμα.

"Αν κεράσεις τα κατάλληλα άτομα στην ταβέρνα, μπορείς να μάθεις πολλές ιστορίες και φήμες."

Quest:

Έχει ακούσει για επίθεση gnoll σε καραβάνι. Θέλει το party να ερευνήσει αν είναι αλήθεια ή αν οι φρουροί του καραβανιού απλά λήστεψαν τους εργοδότες τους.

Reward:

Θα μιλήσει στον Bob (μαγαζί με αντικείμενα) για να τους δώσει έκπτωση στις αγορές και 25 gold στον καθένα αν αποδείξουν τι συνέβη.

Σιδηρουργείο – Kaliatath

Kaliatath *(Dwarf blacksmith – Serious, Stern)*

Rumors:

Πολλά καράβια έχουν χαθεί από τα ρεύματα στην περιοχή. Ένα από αυτά λέγεται ότι κουβαλούσε πράγματα μεγάλης αξίας.

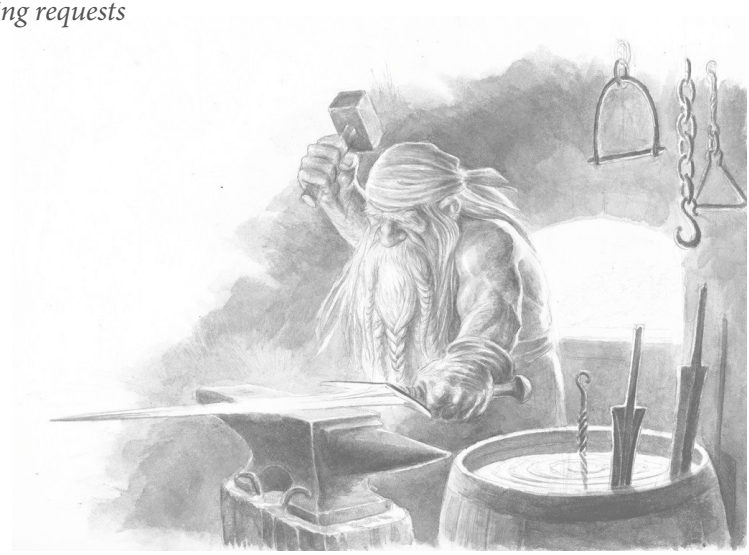
Έχει ακούσει από φρουρούς ενός καραβανιού (που του έφεραν πανοπλίες για επισκευή) για μια ομάδα gnoll που δρα στα νότια.

Quest:

Ο Kaliatath δεν φτιάχνει πια όπλα.Στο παρελθόν, μετά από επίθεση ληστών στο χωριό, πολλά από τα όπλα που είχε φτιάξει βρέθηκαν στα χέρια τους και προκάλεσαν μεγάλο πόνο. Από τότε αρνείται να ξαναφτιάξει. Ωστόσο, αν το party φέρει πίσω ζωντανούς εκείνους που ευθύνονται για εκείνη την επίθεση (ιδιαίτερα τον αρχηγό τους), θα δεχτεί να επισκευάζει τα όπλα τους και ίσως να φτιάξει και καλύτερα.

Reward:

Δωρεάν επισκευή όπλων και πανοπλιών στο εξής.
Πρόσβαση σε custom blacksmith work: +1 όπλα/πανοπλίες, ή ακόμα και ειδικά crafting requests



Μαγαζί του Bob

Oleiara
(Human, κόρη του Bob)
Helpful, Honest

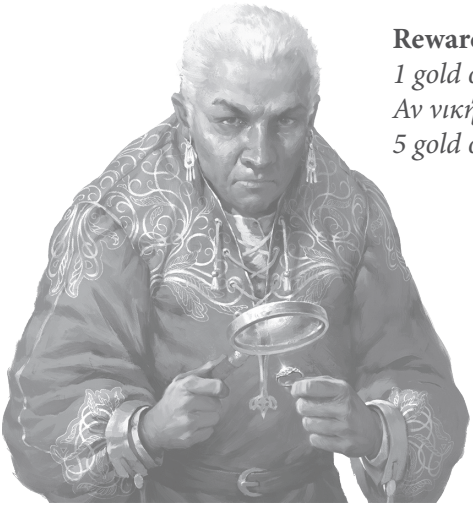
Rumors:

Μια ερημίτισσα, η Xantheer, εκδιώχθηκε από το χωριό γιατί κατηγορήθηκε (λανθασμένα) πως ήταν μέλος ενός dragon cult.

Οι περισσότεροι φρουροί νοιάζονται περισσότερο για το κέρδος της Βασιλικής Εταιρίας, τους dragonborn και τους lizardmen, και δεν εμπιστεύονται τους ξένους.
Αν θέλετε τη βοήθεια των ιθαγενών, θα πρέπει να αποδείξετε την αξία σας και να δείξετε πως είστε διαφορετικοί από τους ξένους που νοιάζονται μόνο για το κέρδος.

Quest:
Ζητά από το party να ξεκουβαλήσει κάποια φορτία που έχουν έρθει, καθώς η μέση της την πονάει και δεν μπορεί να τα καταφέρει μόνη της.

Twist: *Μέσα σε ένα από τα κιβώτια έχει τρυπώσει ένα Ooze Glob. Αν δεν το προσέξουν, θα τους αιφνιδιάσει.*



Reward:
1 gold ο καθένας για τη βοήθεια.
Αν νικήσουν το Gray Ooze Glob
5 gold ο καθένας επιπλέον.

Πανδοχείο "Η Στάση του Ταξιδιώτη"

Haldryck
(Halfling Innkeeper – αγαπάει το φαγητό, λέει παρατραβηγμένες ιστορίες)
Αδερφός του Ruckus (ιδιοκτήτης στο "Ο Ταξιδιώτης").

Δωμάτια:

Κοινόχρηστο (bunkbeds) → 1 gold.
Ιδιωτικό δωμάτιο → 5 gold.

Quest:
Ζητά βοήθεια για να διώξει έναν φασαριόζο πελάτη που του χρωστάει μερικές διανυκτερεύσεις.

Reward:
θα τους δώσει μια μέρα τσάμπα φαγητό και δύο ιδιωτικά δωμάτια δωρεάν.

Lenk *(Human Jeweler – Faultfinder, Pessimistic)*
Συχνάζει στο πανδοχείο, πάντα παραπονιέται.

Rumors:

"Τα λεφτά σας δεν είναι ασφαλή στην τράπεζα. Κάποιος έκανε ληστεία πρόσφατα" (στην πραγματικότητα, ο ληστής δεν τα κατάφερε, αλλά η φήμη έχει απλωθεί – πιθανό quest hook).

"Μερικές φορές ακόμα και οι πιο απλές πέτρες κρύβουν πράγματα. Την επόμενη φορά σε κάποιο παλιό dungeon ή φρούριο, να προσέχετε περίεργα τούβλα ή πέτρες – μπορεί να κρύβουν κρυφά περάσματα ή θησαυρούς."

Μαγαζί με Προμήθειες "Ο Ταξιδιώτης"

Ιδιοκτήτης: Ruckus *(Halfling, αδερφός του Haldryck από το πανδοχείο).*

Εμπορεύματα *(ενδεικτικές τιμές):*
- *Acid → 25 gold*
- *Antitoxin → 30 gold*
- *Ball Bearings → 1 gold*
- *Potion of Healing → 50 gold*
- *Healer's Kit → 5 gold*
- *Hooded Lantern → 5 gold*
- *Rope (50ft) → 1 gold*

Φήμες

Ο Lenk, κοσμηματοπώλης που συχνάζει στο πανδοχείο, πληρώνει πολύ καλά για πολύτιμους λίθους και κοσμήματα που θα βρεθούν σε ταξίδια/ερείπια.

Τα goblins με λίγο αλκοόλ μπορούν να μετατραπούν από εχθροί σε φίλοι – ή έστω να αφήσουν τους ταξιδιώτες ήσυχους. Επίσης είναι διάσημοι για τα πιο άγρια "πάρτυ" τους.

Quest: *"Το Φάντασμα στη Σοφίτα"*
Ο Ruckus πιστεύει πως ένα φάντασμα στοιχειώνει τη σοφίτα του, γιατί κάθε απόγευμα εμφανίζεται καπνός από εκεί την ίδια ώρα.

Nature Check DC 13*: Οι παίκτες καταλαβαίνουν ότι ο καπνός δημιουργείται όταν οι ακτίνες του ήλιου περνούν από το παράθυρο και πέφτουν σε συγκεκριμένο σημείο.*

Perception Check DC 12*: Ανακαλύπτουν έναν μεγεθυντικό φακό μέσα σε μια κούτα, τοποθετημένο έτσι ώστε να συγκεντρώνει το φως.*

Perception Check DC 14 *(μέσα στο δωμάτιο): Βλέπουν το καμένο σημείο στο πάτωμα, το οποίο προκαλεί τον καπνό.*

Reward: *10 gold το άτομο.*

Τράπεζα της Συνομοσπονδίας

Η τράπεζα είναι ένα στιβαρό πέτρινο κτίσμα κοντά στο παζάρι, με χοντρούς τοίχους και βαριές σιδερένιες πόρτες.

Quink *(Gnome banker) – γρήγορος, μιλάει συνέχεια, δυσκολεύεται να συγκρατηθεί όταν μιλάει για δουλειές.*

Φήμες:
Ο Ruckus (ιδιοκτήτης του μαγαζιού "Ο Ταξιδιώτης") μπορεί να εξασφαλίσει καλό εξοπλισμό για εξερευνήσεις στην άγρια φύση.

Κάποιος αποπειράθηκε να κλέψει την τράπεζα αλλά απέτυχε. Ο Quink υποπτεύεται ότι ήταν άνθρωπος που έχει δεσμούς με τη Βασιλική Εταιρία, λόγω των αντικρουόμενων συμφερόντων.

Yvette *(Human guard) – σκυθρωπή, πονηρή, πάντα κοιτάει τους άλλους με δυσπιστία.*

Φήμες:
Αν βρεθείς πρόσωπο με πρόσωπο με Owlbear, παίξε τον νεκρό και θα φύγει (ψευδής φήμη).

Στον Ναό της Bethar υπάρχει ένα κουτί με δωρεές πίσω από το άγαλμα· ο ιερέας δεν το κλειδώνει ποτέ.

Υπηρεσίες
- *Δάνειο μέχρι και 20 gold (1 gold τόκος ανά 2 μέρες).*
- *Καταθέσεις / Αναλήψεις κατά τις ώρες λειτουργίας.*

Quest: *"Η Νυχτερινή Ληστεία"*

Ο Quink πιστεύει ότι ο χθεσινός επίδοξος κλέφτης θα προσπαθήσει ξανά απόψε. Ζητάει από την ομάδα να παρακολουθήσει το κτίριο.

Twist: *Ο κλέφτης είναι στην πραγματικότητα η Yvette, η ίδια η φρουρός!*

Reward:
- *2 gold το άτομο (αν απλώς φυλάνε, χωρίς να πιάσουν τον κλέφτη).*
- *20 gold το άτομο (αν αποκαλύψουν και σταματήσουν την Yvette).*

Παζάρι & Στάβλοι Εμπόρων / Καραβανιών

Το παζάρι βρίσκεται κοντά στην πύλη του φρουρίου και είναι γεμάτο εμπόρους, ταξιδιώτες και φρουρούς. Οι στάβλοι φιλοξενούν καραβάνια που ξεκινούν για διάφορες συνομοσπονδίες και εταιρείες.

Μετά από κάποιο encounter στο Dragon Hatchery το party μπορεί να βρει εργασία ή αποστολές για escort καραβανιών.

Τοποθεσίες κοντά στο Φρούριο Calio

- **Dragon hatchery (***Βορειοδυτικά)*
- **Ο Αρχαίος Οβελίσκος** *(Βορειοδυτικά του Calio)*
- **Bandid Camp (***Δυτικά)*
- **Παλιό Φρούριο με Θησαυρό** *(Δυτικά)*
- **Gnoll Camp***(νότια)*
- **Παλιο Φρούριο Πειρατών** *(Νοτιοανατολικά)*
- **Ερημίτης Xantheer** *(Ανατολικά)*
- **Σπηλιά του Kraken** *(Ανατολικά)*

Το encounter για το επόμενο act και για να ανέβει το party lvl 5–6 είναι το Dragon Hatchery.

Dragon hatchery (*Βορειοδυτικά)*

Βορειοδυτικά βρίσκεται μια μυστική βάση των cultists ένα παλιό dragon hatchery που χρησιμοποιούν για τις τελετές τους, προσπαθώντας να έρθουν σε επαφή με έναν αρχαίο δράκο του νησιού. Το cult πιστεύει πως στη ζούγκλα κρύβεται ένας αρχαίος χώρος όπου ο δράκος είχε αφήσει παλιά μερικά αυγά.

Όσο το party μένει στο χωριό του Calio, ένας από τους πέντε αρχηγούς του cult θα έχει ήδη εντοπίσει το εγκαταλελειμμένο hatchery και θα το έχει μετατρέψει σε βάση τους. Από εκεί θα οργανώσει την αποστολή: να στείλει τα αυγά με καραβάνι προς το βορρά με σκοπό να εκκολαφθούν.

Όταν το party φτάσει στο hatchery, θα ανακαλύψει αλληλογραφία ανάμεσα στους πέντε αρχηγούς. Τα γράμματα θα τους αποκαλύψουν το πρώτο στοιχείο του ευρύτερου σχεδίου: την ύπαρξη των αυγών, καθώς και το σημείο εκκίνησης για την έρευνά τους το καραβάνι που ξεκίνησε από το χωριό.

Encounters στο Dragon Hatchery

Μέσα στο παλιό εκκολαπτήριο, το party θα συναντήσει κινδύνους τόσο από ζωντανά πλάσματα όσο και από θανατηφόρες παγίδες. Η ατμόσφαιρα είναι σκοτεινή, γεμάτη υγρασία, με τοίχους που στάζουν και φωτισμό μόνο από μερικούς πυρσούς που τρεμοπαίζουν.

Ambush Drake
Cultists
Kobold Warriors
Ivlis: ο πρώην ιερέας, ένας από τους αρχηγούς του cult
Narthus: επιβλέπει το hatchery και κατευθύνει τις τελετές.

Παγίδες
Animated Flying Sword:
Collapse Trap: (1d6)
Spike Trap: (1d6+poison con save dc 13)

rewards:
180 gold / Potion of Healing, Potion of Fire Resistance

Ο Αρχαίος Οβελίσκος
(Βορειοδυτικά του Calio)

Βαθιά στη ζούγκλα, βορειοδυτικά από το Φρούριο Calio, υψώνεται ένας αρχαίος οβελίσκος σκεπασμένος με κισσούς και βρύα. Πρόκειται για μνημείο που χτίστηκε πριν από αιώνες, όταν οι ιθαγενείς lizardfolk και dragonborn τελούσαν εκεί ιεροτελεστίες αφιερωμένες στους δράκους και στα πνεύματα της φύσης.

Σήμερα, ο οβελίσκος έχει χάσει τη σημασία του για τους ντόπιους, αλλά έχει αποκτήσει νέο, σκοτεινό ρόλο. Τις νύχτες με καθαρό ουρανό, το party μπορεί να δει cultists να συγκεντρώνονται γύρω του, ψέλνοντας τελετουργικά άσματα και προσπαθώντας να καλέσουν τη δύναμη του αρχαίου δράκου.

Η παρουσία τους εκεί δείχνει ότι ο οβελίσκος είναι κομμάτι του μεγαλύτερου σχεδίου του cult, ένα σημείο συγκέντρωσης όπου ενώνουν τις δυνάμεις τους για να ξυπνήσουν παλιές, ξεχασμένες μαγείες.

Encounters στον Αρχαίο Οβελίσκο

Kobold Warrior
Cultist
Carrion Crawler (αν το party βρεθεί εκεί μέρα)

rewards:
Σχέδια και σημειώσεις για τελετές, που δίνουν hints για τον αρχαίο δράκο
Potions of Healing

Bandid Camp (*Δυτικά)*

Δυτικά, μέσα σε πυκνή βλάστηση και λοφώδη τοπία, υπάρχει ένα camp ληστών, μέλη της συμμορίας του Pral.
Το party θα ανακαλύψει, ανάμεσα σε τεντωμένες σκηνές και φωτιές που καπνίζουν, μερικά κλοπιμαία διάσπαρτα γύρω και έναν παλιό, ταλαιπωρημένο χάρτη. Ο χάρτης δείχνει ένα φρούριο νοτιοανατολικά και αναφέρει με μουντά γράμματα ότι εκεί βρίσκεται ξεχασμένος ένας αρχαίος θησαυρός, αφήνοντας υπονοούμενα για μυστικά και κινδύνους που κρύβει το μέρος.

Encounters στο Bandid Camp

Pral
Bandit

Παγίδες
Spike Trap: (1d6+poison con save dc 13)

rewards:
πολύτιμες πέτρες (100 gold)
Short swords, daggers, light armor
Map προς παλιό φρούριο με θησαυρό (σελ. 40)
Potions of Healing

Παλιό Φρούριο με Θησαυρό *(Δυτικά)*

Στα δυτικά, κοντά στο camp των ληστών, υψώνεται ένα ξεχασμένο φρούριο, άλλοτε καταφύγιο ενός τρελού μάγου. Τα τείχη του έχουν καταρρεύσει σε πολλά σημεία, οι αίθουσες είναι μισοσπασμένες και σκεπασμένες από σκόνη και ιστούς αράχνης. Ο μάγος, από την τρέλα του, έχει μεταμορφωθεί πλέον σε Nothic, και οι διαδρόμοι γεμάτοι από σκελετούς και απεθαντούς, υπολείμματα των αλλόκοτων πειραμάτων του, περιφέρονται ακόμα με απειλητικές κινήσεις.

Η ατμόσφαιρα είναι βαριά και γεμάτη μυστηριώδεις ψιθύρους, με το φως να διεισδύει μόνο από ρωγμές στους τοίχους, δημιουργώντας σκοτεινές γωνιές όπου η κάθε σκιά φαίνεται να κρύβει κίνδυνο. Σαν να ψιθυρίζουν τα ίδια τα ερείπια ιστορίες τρέλας και μαγείας, προκαλώντας τον επισκέπτη να προχωρήσει με προσοχή.

Encounters στο Φρούριο

Nothic
Minotaur of Baphomet(φρουρός του μάγου)
Skeleton
Wight Lifedrinker
Zombie

Παγίδες
Animated Flying Sword:
Collapse Trap: (1d6)
Spike Trap: (1d6+poison con save dc 13)

rewards:
Scrolls με ξόρκια
Magic Item
Potions of Healing

Ο τρελός μάγος, πριν μεταμορφωθεί σε Nothic, είχε αφιερωθεί σε μια αρχαία έρευνα για φυλές που ζούσαν στα βάθη της ζούγκλας. Στα προσωπικά του αρχεία και στα βιβλία του, είχε χαρτογραφήσει ένα μυστικό dungeon όπου λάτρευαν παλιά θεότητες και φύλαγαν αρχαίους θησαυρούς και μαγεία.

Οι παίκτες μπορούν να βρουν ένα παλιό, μισοκατεστραμμένο χάρτη σε ένα από τα εργαστήρια ή τα βιβλιοστάσια του μάγου για το Yuan-ti lair.

Yuan-ti lair*(Dungeon Δυτικά)*

Το dungeon βρίσκεται βαθιά μέσα στη ζούγκλα ή σε μια απομακρυσμένη κοιλάδα, κρυμμένο μέσα σε σπηλιές και βράχια. Η περιοχή έχει ένα σκοτεινό, υγρό κλίμα, με υδρατμούς να ανεβαίνουν από μικρά ποτάμια και λιμνούλες που σχηματίζονται φυσικά, δημιουργώντας μια μυστική και επικίνδυνη ατμόσφαιρα.

Οι Yuan-ti έχουν δημιουργήσει ένα δίκτυο τούνελ και θαλάμων, με τοίχους καλυμμένους από αρχαία σύμβολα φίδιου και επιγραφές σε μια παλιά γλώσσα που μιλούν για δύναμη, θάνατο και μαγεία. Παλαιά θυσιαστήρια και μικρές στήλες με κεριά ή πηγές φωτός δείχνουν ότι το μέρος εξακολουθεί να χρησιμοποιείται για τελετές.

Encounters στο Φρούριο

Yuan-ti Pureblood
Yuan-ti Abomination
Yuan-ti Malison

Παγίδες
Τοίχοι που Κλείνουν – ενεργοποιούνται από βάρος ή σκανδάλη.
(DC 15 Strength or Dexterity Save crushing damage 2d10).

Collapse Trap: (1d6)

Spike Trap: (1d6+poison con save dc 13)

Δηλητηριώδη Βέλη (2d6 poison damage DC 14 Dexterity Save)

rewards:
Scrolls με ξόρκια
Magic Item
Potions of Healing
πολύτιμες πέτρες (200 gold)
Spears, light armor
185 gold

Gnoll Camp*(νότια)*

Στα νότια, μέσα στην πυκνή ζούγκλα, υπάρχει ένα camp με Gnolls. Οι άγριοι αυτοί κυνηγοί επιτίθενται συστηματικά σε ταξιδιώτες και περιστασιακά σε καραβάνια που διασχίζουν τα δαιδαλώδη μονοπάτια της περιοχής, αφήνοντας πίσω τους ίχνη καταστροφής και φόβου.

Encounters στο Gnoll Camp

Gnoll Warrior
Gnoll pack lord
Gnoll Hunter

Παγίδες
Collapse Trap: (1d6)
Spike Trap: (1d6+poison con save dc 13)

rewards:
πολύτιμες πέτρες (100 gold)
Spears, light armor
85 gold
Potions of Healing

Παλιο Φρούριο Πειρατών *(Νοτιοανατολικά)*

Στα νοτιοανατολικά, ανάμεσα σε απόκρημνους βράχους και πυκνή ζούγκλα, βρίσκεται ένα παλιό φρούριο πειρατών, ξεχασμένο από τον περασμένο αιώνα και μισοκατεστραμμένο από τον χρόνο. Τώρα έχει καταληφθεί από μια ομάδα goblin, που έχουν εγκατασταθεί στις σκοτεινές αίθουσες και τα χαλάσματα. Ένα μυστικό τούνελ οδηγεί από το φρούριο σε μια κρυφή σπηλιά, λίγο πιο κοντά σε μια απομονωμένη παραλία, την οποία οι πειρατές χρησιμοποιούσαν παλιά σαν λιμάνι. Η ατμόσφαιρα είναι βαριά, με ήχους σταγόνων, μυρωδιά υγρασίας και την αίσθηση ότι το μέρος κρύβει μυστικά και κινδύνους σε κάθε γωνιά.

Encounters στο Παλιο Φρούριο Πειρατών

Goblin Boss
Goblin Warrior
Hobgoblin Warrior
Bugbear Warrior

Παγίδες
Collapse Trap: (1d6)
Spike Trap: (1d6+poison con save dc 13)

rewards:
πολύτιμες πέτρες (60 gold)
Ένα παλιό πειρατικό όπλο .
Amulet ή ring που ανήκε σε πειρατή, δίνει bonus σε navigation ή stealth.
Potion of Healing.
Τρόφιμα και προμήθειες που μπορούν να φανούν χρήσιμες στο ταξίδι.

Ερημίτης Xantheer *(Ανατολικά)*

Ανατολικά, κοντά στο camp των goblin, ζει μια ελεύθερη γυναίκα elf, ονόματι Xantheer. Παρά την μοναχική της ζωή, διατηρεί φιλικές σχέσεις με τα goblin και τα αφήνει ήσυχα, δίνοντάς τους μερικές φορές αλκοόλ για να τα καλοπιάσει.

Η Xantheer μπορεί να βοηθήσει ταξιδιώτες παρέχοντας θεραπευτικά ξόρκια, βοήθεια στην επιβίωση ή πολύτιμες συμβουλές για την περιοχή. Το μικρό καταφύγιό της είναι λιτό αλλά καθαρό, με φωτιά να τρεμοσβήνει και μυρωδιές βοτάνων να γεμίζουν τον αέρα, προσφέροντας μια αίσθηση ηρεμίας μέσα στην άγρια ζούγκλα.

Σπηλιά του Kraken *(Ανατολικά)*

Ανατολικά, είτε ακολουθώντας τα ερείπια του παλιού φρουρίου των πειρατών είτε μέσω ενός δύσβατου παραθαλάσσιου μονοπατιού ανάμεσα σε απόκρημνους βράχους και πυκνή βλάστηση, βρίσκεται η σπηλιά. Η είσοδός της είναι σκοτεινή και υγρή, γεμάτη με συντρίμμια από παλιά πλοία, σπασμένα κατάρτια και σανίδες που παραμένουν σαν σιωπηλά μνήματα των ναυαγίων που έχουν βρει εκεί το τέλος τους. Η σπηλιά πλέον λειτουργεί ως καταφύγιο για έναν young kraken, που κρύβεται στα σκοτεινά νερά της και παραμονεύει όποιον τολμήσει να πλησιάσει.
Η ατμόσφαιρα είναι βαριά, με την υγρασία να μυρίζει αλμύρα και μούχλα, και τους ήχους των κυμάτων να ανακατεύονται με το ελαφρύ θρόισμα των μεταλλικών υπολειμμάτων, προειδοποιώντας ότι κάθε λάθος βήμα μπορεί να ξυπνήσει το θαλάσσιο τέρας.

Stealth DC 12: *Για να περάσουν απαρατήρητοι ανάμεσα στα συντρίμμια, χωρίς να προκαλέσουν θόρυβο.*

Stealth DC 14 *(με disadvantage): Αν προσπαθήσουν να ψάξουν για θησαυρό ανάμεσα στα συντρίμμια, η πιθανότητα να γίνουν αντιληπτοί αυξάνεται.*

Encounter

young kraken

rewards:
480 gold.
Magical item
Potion of Healing.
Ασημένια ή χρυσά αντικείμενα από παλιά ναυάγια (160 gold)

Encounter table Act 1

Ambush Drake
Bandit
Bugbear Warrior
Carrion Crawler
Cultists
Giant Centipedes
Giant Spiders
Goblin Boss
Goblin Warrior
Gnoll Hunter
Gnoll Pack Lord
Gnoll Warrior
Gray Ooze Glob
Hobgoblin Warrior
Ivlis
Kobold Warriors
Minotaur of Baphomet
Narthus
Nothic
Owlbear
Pral
Skeleton
Violet Fungus
Wight Lifedrinker
Wyvern
Juvenile Kraken
Yuan-ti Pureblood
Yuan-ti Abomination
Yuan-ti Malison
Zombie

Ambush Drake
Medium Dragon, Unaligned
Armor Class *13 (natural armor)*
Hit Points *22 (4d6 + 8)*
Speed *30 ft.*

STR	***DEX***	***CON***	***INT***	***WIS***	***CHA***
13 (+1)	*15 (+2)*	*14 (+2)*	*4 (-3)*	*11 (+0)*	*6 (-2)*

Skills *Perception +4, Stealth +4*
Damage Resistance *poison*
Senses *darkvision 60 ft., tremorsense 60 ft., passive Perception 11*
Languages *understands Draconic, but can't speak it*

Pack Tactics. The drake has advantage on an attack roll against a creature if at least one of the drake's allies is within 5 feet of the creature and the ally isn't incapacitated.

Action
Bite. Melee Weapon Attack: +4 to hit, reach 5 ft., one target.
Hit: 4 (1d6 + 1) piercing damage.

Animated Flying Sword
Small Construct, Unaligned
AC *17* ***Initiative*** *+4 (14)*
HP *14 (4d6)*
Speed *5 ft.,* ***fly*** *50 ft. (hover)*

STR	***DEX***	***CON***	***INT***	***WIS***	***CHA***
12 (+1)	*15 (+2)*	*11 (+1)*	*1 (-5)*	*5 (-3)*	*1 (-5)*

Immunities *Poison, Psychic; Charmed, Deafened, Exhaustion, Frightened, Paralyzed, Petrified, Poisoned*

Senses *Blindsight 60 ft., Passive Perception 7*
Languages --

Actions

Slash. Melee Attack Roll: +4, reach 5 ft. Hit: 6 (1d8 + 2) Slashing damage.

Bandit
Medium Humanoid *(Any Race), Any Non-Lawful Alignment*
Armor Class *12 (leather armor)* ***Hit Points*** *11 (2d8 + 2)* ***Speed*** *30 ft.*

STR	***DEX***	***CON***	***INT***	***WIS***	***CHA***
11 (+0)	*12 (+1)*	*12 (+1)*	*10 (+0)*	*10 (+0)*	*10 (+0)*

Senses *Passive Perception 10*
Languages *Any one language (usually Common)*

Actions
Scimitar. Melee Weapon Attack: +3 to hit, reach 5 ft., one target. Hit: 4 (1d6 + 1) slashing damage.

Light Crossbow. Ranged Weapon Attack: +3 to hit, range 80 ft./320 ft., one target. Hit: 5 (1d8 + 1) piercing damage.

Bugbear Warrior

Medium Fey *(Goblinoid), Chaotic Evil*
AC *14* ***Initiative*** *+2 (12)* ***HP*** *33 (6d8 + 6)* ***Speed*** *30 ft.*

STR	***DEX***	***CON***	***INT***	***WIS***	***CHA***
15 (+2)	*14 (+2)*	*13 (+1)*	*8 (-1)*	*11 (+0)*	*9 (-1)*

Skills *Stealth +6, Survival +2*
Senses *Darkvision 60 ft., Passive Perception 10*
Language*s Common, Goblin*

Traits
Abduct. The bugbear needn't spend extra movement to move a creature it is grappling.

Actions
Grab. Melee Attack Roll: +4, reach 10 ft. Hit: 9 (2d6 + 2) Bludgeoning damage. If the target is a Medium or smaller creature, it has the Grappled condition (escape DC 12).

Light Hammer. Melee or Ranged Attack Roll: +4 (with Advantage if the target is Grappled by the bugbear), reach 10 ft. or range 20/60 ft. Hit: 9 (3d4 + 2) Bludgeoning damage.

Carrion Crawler
Large Monstrosity, Unaligned
AC *13* ***Initiative*** *+1 (11)* ***HP*** *51 (6d10 + 18)* ***Speed*** *30 ft., climb 30 ft.*

STR	***DEX***	***CON***	***INT***	***WIS***	***CHA***
14 (+2)	*13 (+1)*	*16 (+3)*	*1 (-5)*	*12 (+1)*	*5 (-3)*

Skills *Perception +5*
Sense*s Darkvision 60 ft., Passive Perception 15*

Spider Climb. The carrion crawler can climb difficult surfaces, including along ceilings, without needing to make an ability check.

Multiattack.
The carrion crawler uses Paralyzing Tentacles and makes one Bite attack.
Bite*. Melee Attack Roll: +4, reach 5 ft. Hit: 7 (2d4 + 2) Piercing damage plus 3 (1d6) Poison damage.*
Paralyzing Tentacles*. Constitution Save: DC 12, one creature the carrion crawler can see within 10 feet.* ***Failure:*** *The target has the Poisoned condition and repeats the save at the end of each of its turns, ending the effect on itself on a success. After 1 minute, it succeeds automatically. While Poisoned, the target has the Paralyzed condition.*

Cultist
Medium Humanoid (Any Race), Any Non-Good Alignment
Armor Class *12 (leather armor)* ***Hit Points*** *9 (2d8)* ***Speed*** *30 ft.*

STR	***DEX***	***CON***	***INT***	***WIS***	***CHA***
11 (+0)	*12 (+1)*	*10 (+0)*	*10 (+0)*	*11 (+0)*	*10 (+0)*

Skills *Deception +2, Religion +2*
Senses *Passive Perception 10*
Languages *Any one language (usually Common)*
Proficiency Bonus +2

Dark Devotion*. The cultist has advantage on saving throws against being charmed or frightened.*

Actions
Scimitar. Melee Weapon Attack: +3 to hit, reach 5 ft., one creature. Hit: 4 (1d6 + 1) slashing damage.

Giant Centipede
Small Beast, Unaligned
Armor Class *13 (natural armor)* ***Hit Points*** *4 (1d6 + 1)* ***Speed*** *30 ft., climb 30 ft.*

STR	***DEX***	***CON***	***INT***	***WIS***	***CHA***
5 (-3)	*14 (+2)*	*12 (+1)*	*1 (-5)*	*7 (-2)*	*3 (-4)*

Senses *Blindsight 30 ft., Passive Perception 8* ***Proficiency Bonus*** *+2*

Actions
Bite. Melee Weapon Attack: +4 to hit, reach 5 ft., one creature. Hit: 4 (1d4 + 2) piercing damage, and the target must succeed on a DC 11 Constitution saving throw or take 10 (3d6) poison damage. If the poison damage reduces the target to 0 hit points, the target is stable but poisoned for 1 hour, even after regaining hit points, and is paralyzed while poisoned in this way.

Giant Spider
Large Beast, Unaligned
Armor Class *14 (natural armor)* ***Hit Points*** *26 (4d10 + 4)* ***Speed*** *30 ft., climb 30 ft.*

STR	***DEX***	***CON***	***INT***	***WIS***	***CHA***
14 (+2)	*16(+3)*	*12 (+1)*	*2 (-4)*	*11 (+0)*	*4 (-3)*

Skills *Stealth +7* , ***Blindsight*** *10 ft.,* ***Darkvision*** *60 ft.,* ***Passive Perception*** *10*
Proficiency Bonus *+2*

Traits
The spider can climb difficult surfaces, including upside down on ceilings, without needing to make an ability check.While in contact with a web, the spider knows the exact location of any other creature in contact with the same web. The spider ignores movement restrictions caused by webbing.

Bite. *Melee Weapon Attack: +5 to hit, reach 5 ft., one creature. Hit: 7 (1d8 + 3) piercing damage, and the target must make a DC 11 Constitution saving throw, taking 9 (2d8) poison damage on a failed save, or half as much damage on a successful one. If the poison damage reduces the target to 0 hit points, the target is stable but poisoned for 1 hour, even after regaining hit points, and is paralyzed while poisoned in this way.*
Web *(Recharge 5–6). Ranged Weapon Attack: +5 to hit, range 30/60 ft., one creature. Hit: The target is restrained by webbing. As an action, the restrained target can make a DC 12 Strength check, bursting the webbing on a success. The webbing can also be attacked and destroyed (AC 10; hp 5; vulnerability to fire damage; immunity to bludgeoning, poison, and psychic damage).*

Goblin Boss
Small Fey (Goblinoid), Chaotic Neutral
AC *17 Initiative +2 (12)* ***HP*** *21 (6d6)* ***Speed*** *30 ft.*

STR	***DEX***	***CON***	***INT***	***WIS***	***CHA***
10 (+0)	*15 (+2)*	*10 (+0)*	*10 (+0)*	*8 (-1)*	*10 (+0)*

Skills *Stealth +6*
Senses *Darkvision 60 ft., Passive Perception 9* ***Languages*** *Common, Goblin*

Actions
Multiattack. *The goblin makes two attacks, using Scimitar or Shortbow in any combination.*

Scimitar. Melee Attack Roll: +4, reach 5 ft. Hit: 5 (1d6 + 2) Slashing damage, plus 2 (1d4) Slashing damage if the attack roll had Advantage.

Shortbow. Ranged Attack Roll: +4, range 80/320 ft. Hit: 5 (1d6 + 2) Piercing damage, plus 2 (1d4) Piercing damage if the attack roll had Advantage.

Bonus Actions
Nimble Escape. The goblin takes the Disengage or Hide action.

Reactions
Redirect Attack. Trigger: A creature the goblin can see makes an attack roll against it. Response: The goblin chooses a Small or Medium ally within 5 feet of itself. The goblin and that ally swap places, and the ally becomes the target of the attack instead.

Goblin Warrior
Small Fey (Goblinoid), Chaotic Neutral
AC *15* ***Initiative*** *+2 (12)* ***HP*** *10 (3d6)* ***Speed*** *30 ft.*

STR	***DEX***	***CON***	***INT***	***WIS***	***CHA***
8 (-1)	*15 (+2)*	*10 (+0)*	*10 (+0)*	*8 (-1)*	*8 (-1)*

Stealth *+6* ***Darkvision*** *60 ft.,* ***Passive Perception*** *9* ***Languages*** *Common, Goblin*

Actions

Scimitar. *Melee Attack Roll: +4, reach 5 ft. Hit: 5 (1d6 + 2) Slashing damage, plus 2 (1d4) Slashing damage if the attack roll had Advantage.*

Shortbow*. Ranged Attack Roll: +4, range 80/320 ft. Hit: 5 (1d6 + 2) Piercing damage, plus 2 (1d4) Piercing damage if the attack roll had Advantage.*

Bonus Actions

Nimble Escape. The goblin takes the Disengage or Hide action.

Gnoll Hunter
Medium Monstrosity, Typically Chaotic Evil
AC *13 (leather armor)* ***Initiative*** *+2 (12)* ***HP*** *22 (4d8 + 4)* ***Speed*** *30 ft.*

STR	***DEX***	***CON***	***INT***	***WIS***	***CHA***
14 (+2)	*14 (+2)*	*12 (+1)*	*8 (-1)*	*12 (+1)*	*8 (-1)*

Perception *+3,* ***Stealth*** *+4* ***Darkvision*** *60 ft.,* ***Passive Perception*** *13*
Languages *Gnoll*

Actions

Multiattack. *The gnoll makes two Bite, Spear, or Longbow attacks.*

Bite. *Melee Weapon Attack: +4 to hit, reach 5 ft., one target. Hit: 4 (1d4 + 2) piercing damage.*

Spear. *Melee or Ranged Weapon Attack: +4 to hit, reach 5 ft. or range 20/60 ft., one target. Hit: 5 (1d6 + 2) piercing damage, or 6 (1d8 + 2) piercing damage when used with two hands to make a melee attack.*

Longbow. *Ranged Weapon Attack: +4 to hit, range 150/600 ft., one target. Hit: 6 (1d8 + 2) piercing damage, and the target's speed is reduced by 10 feet until the end of its next turn.*

Bonus Actions

Rampage. After the gnoll reduces a creature to 0 hit points with a melee attack on its turn, the gnoll moves up to half its speed and makes a Bite attack.

Gnoll Pack Lord
Medium humanoid (Gnoll), chaotic evil
Armor Class *15 (chain shirt)* ***Hit Point****s 49 (9d8 + 9)* ***Speed*** *30 ft.*

STR	***DEX***	***CON***	***INT***	***WIS***	***CHA***
16 (+3)	*14 (+2)*	*13 (+1)*	*8 (-1)*	*11 (+0)*	*9 (-1)*

Darkvision *60 ft.,* ***passive Perception*** *10* ***Languages*** *Gnoll*

Actions
Multiattack. *The gnoll makes two attacks, either with its glaive or its longbow, and uses its Incite Rampage if it can.*
Bite. *Melee Weapon Attack: +5 to hit, reach 5 ft., one creature. Hit: 5 (1d4 + 3) piercing damage.*
Glaive. *Melee Weapon Attack: +5 to hit, reach 10 ft., one target. Hit: 8 (1d10 + 3) slashing damage.*
Longbow. *Ranged Weapon Attack: +4 to hit, range 150/600 ft., one target. Hit: 6 (1d8 + 2) piercing damage.*

Bonus Actions
Rampage. After the gnoll reduces a creature to 0 hit points with a melee attack on its turn, the gnoll moves up to half its speed and makes a Bite attack.

Incite Rampage *(Recharge 5-6). One creature the gnoll can see within 30 feet of it can use its reaction to make a melee attack if it can hear the gnoll and has the Rampage trait.*

Gnoll Warrior

Medium Fiend, Chaotic Evil
AC *15* ***Initiative*** *+1 (11)* ***HP*** *27 (6d8)* ***Speed*** *30 ft.*

STR	***DEX***	***CON***	***INT***	***WIS***	***CHA***
14 (+2)	*12 (+1)*	*11 (+0)*	*6 (-2)*	*10 (+0)*	*7 (-2)*

Darkvision *60 ft.,* ***Passive Perception*** *10* ***Languages*** *Gnoll*

Actions

Rend. *Melee Attack Roll: +4, reach 5 ft. Hit: 5 (1d6 + 2) Piercing damage.*

Bone Bow. *Ranged Attack Roll: +3, range 150/600 ft. Hit: 6 (1d10 + 1) Piercing damage.*

Bonus Actions

Rampage (1/Day). Immediately after dealing damage to a creature that is already Bloodied, the gnoll moves up to half its Speed, and it makes one Rend attack.

Gray Ooze
Medium Ooze, Unaligned
Armor Class *8* ***Hit Points*** *22 (3d8 + 9)* ***Speed*** *10 ft.,* ***climb*** *10 ft.*

STR	***DEX***	***CON***	***INT***	***WIS***	***CHA***
12 (+1)	*6 (-2)*	*16 (+3)*	*1 (-5)*	*6 (-2)*	*2 (-4)*

Stealth *+2*
Damage Resistances *Acid, Cold, Fire*
Condition Immunities *Blinded, Charmed, Deafened, Exhaustion, Frightened, Prone*
Blindsight *60 ft. (blind beyond this radius),* ***Passive Perception*** *8*

Traits

Amorphous. *The ooze can move through a space as narrow as 1 inch wide without squeezing.*

Corrode Metal. *Any nonmagical weapon made of metal that hits the ooze corrodes. After dealing damage, the weapon takes a permanent and cumulative −1 penalty to damage rolls. If its penalty drops to −5, the weapon is destroyed. Nonmagical ammunition made of metal that hits the ooze is destroyed after dealing damage.*

The ooze can eat through 2-inch-thick, nonmagical metal in 1 round.

False Appearance. *While the ooze remains motionless, it is indistinguishable from an oily pool or wet rock.*

Actions

Pseudopod. *Melee Weapon Attack: +3 to hit, reach 5 ft., one target. Hit: 4 (1d6 + 1) bludgeoning damage plus 7 (2d6) acid damage, and if the target is wearing nonmagical metal armor, its armor is partly corroded and takes a permanent and cumulative −1 penalty to the AC it offers. The armor is destroyed if the penalty reduces its AC to 10.*

Hobgoblin Warrior
Medium Fey (Goblinoid), Lawful Evil
AC *18* ***Initiative*** *+3 (13)* ***HP*** *11 (2d8 + 2)* ***Speed*** *30 ft.*

STR	***DEX***	***CON***	***INT***	***WIS***	***CHA***
13 (+1)	*12 (+1)*	*12 (+1)*	*10 (+0)*	*10 (+0)*	*9 (-1)*

Darkvision *60 ft.,* ***Passive Perception*** *10* ***Languages*** *Common, Goblin*

Traits

Pack Tactics. *The hobgoblin has Advantage on an attack roll against a creature if at least one of the hobgoblin's allies is within 5 feet of the creature and the ally doesn't have the Incapacitated condition.*

Actions

Longsword. *Melee Attack Roll: +3, reach 5 ft. Hit: 12 (2d10 + 1) Slashing damage.*

Longbow. *Ranged Attack Roll: +3, range 150/600 ft. Hit: 5 (1d8 + 1) Piercing damage plus 7 (3d4) Poison damage.*

Ivlis
Medium Humanoid (Human), Chaotic Evil
AC *13* ***Initiative*** *+2 (12)* ***HP*** *49 (10d8 + 10)* ***Speed*** *30 ft.*

STR	***DEX***	***CON***	***INT***	***WIS***	***CHA***
11 (+0)	*14 (+2)*	*12 (+1)*	*10 (+0)*	*14 (+2)*	*14 (+2)*

Deception *+4,* ***Persuasion*** *+4* ***Passive Perception*** *12* ***Languages*** *Common*

Actions
Multiattack. *Ivlis makes three Chaos Blast attacks. She can replace one attack with a use of Sinister Command if available.*

Chaos Blast. *Melee or Ranged Attack Roll: +4, reach 5 ft. or range 60 ft. Hit: 7 (2d6) damage. Roll 1d4 to determine the damage type: 1, Acid; 2, Cold; 3, Fire; 4, Lightning.*

Sinister Command *(Recharge 5–6). Wisdom Saving Throw: DC 12, one creature Ivlis can see within 60 feet. Failure: The target has the Charmed condition until the end of its next turn. While Charmed, the target has the Incapacitated condition.*

Kobold Warrior
Small Dragon, Neutral
AC *14* ***Initiative*** *+2 (12)* ***HP*** *7 (3d6 - 3)* ***Speed*** *30 ft.*

STR	***DEX***	***CON***	***INT***	***WIS***	***CHA***
7 (-2)	*15 (+2)*	*9 (-1)*	*8 (-1)*	*7 (-2)*	*8 (-1)*

Darkvision *60 ft.,* ***Passive Perception*** *8* ***Languages*** *Common, Draconic*

Traits

Pack Tactics*. The kobold has Advantage on an attack roll against a creature if at least one of the kobold's allies is within 5 feet of the creature and the ally doesn't have the Incapacitated condition.*

Sunlight Sensitivity. *While in sunlight, the kobold has Disadvantage on ability checks and attack rolls.*

Actions

Dagger. Melee or Ranged Attack Roll: +4, reach 5 ft. or range 20/60 ft. Hit: 4 (1d4 + 2) Piercing damage.

Minotaur of Baphomet
Large Monstrosity, Chaotic Evil
AC *14* ***Initiative*** *+0 (10)* ***HP*** *85 (10d10 + 30)* ***Speed*** *40 ft.*

STR	***DEX***	***CON***	***INT***	***WIS***	***CHA***
18 (+4)	*11 (+0)*	*16 (+3)*	*6 (-2)*	*16 (+3)*	*9 (-1)*

Perception *+7,* ***Survival*** *+7* ***Darkvision*** *60 ft.,* ***Passive Perception*** *17*
Languages *Abyssal*

Actions

Abyssal Glaive. *Melee Attack Roll: +6, reach 10 ft. Hit: 10 (1d12 + 4) Slashing damage plus 10 (3d6) Necrotic damage.*

Gore (Recharge 5–6). Melee Attack Roll: +6, reach 5 ft. Hit: 18 (4d6 + 4) Piercing damage. If the target is a Large or smaller creature and the minotaur moved 10+ feet straight toward it immediately before the hit, the target takes an extra 10 (3d6) Piercing damage and has the Prone condition.

Narthus

Medium Humanoid (Human), Chaotic Evil
AC *13* ***Initiative*** *+0 (10)* ***HP*** *22 (4d8 + 4)* ***Speed*** *30 ft.*

STR	***DEX***	***CON***	***INT***	***WIS***	***CHA***
14 (+2)	*11 (+0)*	*12 (+1)*	*10 (+0)*	*14 (+2)*	*10 (+0)*

Medicine *+4,* ***Religion*** *+2* ***Passive Perception*** *12* ***Languages*** *Common*

Actions

Multiattack. *Narthus makes two attacks using Vile Mace or Fateful Bolt in any combination.*

Vile Mace. *Melee Attack Roll: +4, reach 5 ft. Hit: 5 (1d6 + 2) Bludgeoning damage plus 3 (1d6) Necrotic damage.*

Fateful Bolt. *Ranged Attack Roll: +4, range 120 ft. Hit: 8 (1d12 + 2) Necrotic damage, and the next attack roll made against the target before the end of Narthus's next turn has Advantage.*

Nothic

Medium Aberration, Neutral Evil
AC *15* ***Initiative*** *+3 (13)* ***HP*** *45 (6d8 + 18)* ***Speed*** *30 ft.*

STR	***DEX***	***CON***	***INT***	***WIS***	***CHA***
14 (+2)	*16 (+3)*	*16 (+3)*	*13 (+1)*	*10 (+0)*	*8 (-1)*

Arcana *+3,* ***Insight*** *+4,* ***Perception*** *+4,* ***Stealth*** *+5*
Senses *Truesight 120 ft.,* ***Passive Perception*** *14* ***Languages*** *Undercommon*

Actions

Multiattack. *The nothic makes two Claw attacks.*

Claw. *Melee Attack Roll: +5, reach 5 ft. Hit: 8 (1d10 + 3) Slashing damage.*

Rotting Gaze. *Constitution Saving Throw: DC 13, one creature the nothic can see within 120 feet. Failure: 17 (5d6) Necrotic damage. Success: Half damage.*

Bonus Actions

Weird Insight *(Recharge 6). Wisdom Saving Throw: DC 14, one creature the nothic can see within 120 feet. Failure: The nothic magically learns one fact or secret about the target.*

Owlbear

Large Monstrosity, Unaligned
Armor Class *13 (natural armor)* ***Hit Points*** *59 (7d10 + 21)* ***Speed*** *40 ft.*

STR	***DEX***	***CON***	***INT***	***WIS***	***CHA***
20 (+5)	*12 (+1)*	*17 (+3)*	*3 (-4)*	*12 (+1)*	*7 (-2)*

Perception *+3* ***Darkvision*** *60 ft.,* ***Passive Perception*** *13* ***Proficiency Bonus*** *+2*

Traits

Keen Sight and Smell. The owlbear has advantage on Wisdom (Perception) checks that rely on sight or smell.

Actions

Multiattack. *The owlbear makes two attacks: one with its beak and one with its claws.*

Beak. *Melee Weapon Attack: +7 to hit, reach 5 ft., one creature. Hit: 10 (1d10 + 5) piercing damage.*

Claws. *Melee Weapon Attack: +7 to hit, reach 5 ft., one target. Hit: 14 (2d8 + 5) slashing damage.*

Pral

Medium Humanoid (Human), Lawful Evil
AC *14* ***Initiative*** *+3 (13)* ***HP*** *52 (8d8 + 16)* ***Speed*** *30 ft.*

STR	***DEX***	***CON***	***INT***	***WIS***	***CHA***
15 (+2)	*16 (+3)*	*14 (+2)*	*14 (+2)*	*11 (+0)*	*14 (+2)*

Athletics *+4,* ***Deception*** *+4* ***Passive Perception*** *10* ***Languages*** *Common*

Actions

Rapier. *Melee Attack Roll: +5, reach 5 ft. Hit: 7 (1d8 + 3) Piercing damage.*

Light Crossbow. *Ranged Attack Roll: +5, range 80/320 ft. Hit: 7 (1d8 + 3) Piercing damage.*

Reactions

Parry. *Trigger: Pral is hit with a melee attack roll while holding a weapon. Response: Pral adds 2 to his AC against that attack, potentially causing the attack to miss.*

Skeleton
Medium Undead, Lawful Evil
AC *14* ***Initiative*** *+3 (13)* ***HP*** *13 (2d8 + 4)* ***Speed*** *30 ft.*

STR	***DEX***	***CON***	***INT***	***WIS***	***CHA***
10 (+0)	*16 (+3)*	*15 (+2)*	*6 (-2)*	*8 (-1)*	*5 (-3)*

Vulnerabilities *Bludgeoning*
Immunities *Poison; Exhaustion, Poisoned*
Darkvision *60 ft.,* ***Passive Perception*** *9*
Languages *Understands Common plus one other language but can't speak*

Actions

Shortsword. *Melee Attack Roll: +5, reach 5 ft. Hit: 6 (1d6 + 3) Piercing damage.*

Shortbow. *Ranged Attack Roll: +5, range 80/320 ft. Hit: 6 (1d6 + 3) Piercing damage.*

Violet Fungus
Medium Plant, Unaligned
Armor Class *5 Hit Points 18 (4d8) Speed 5 ft. Proficiency Bonus +2*

STR	***DEX***	***CON***	***INT***	***WIS***	***CHA***
3 (-4)	*1 (-5)*	*10 (+0)*	*1 (-5)*	*3 (-4)*	*1 (-5)*

Condition Immunities *Blinded, Deafened, Frightened*
Senses *Blindsight 30 ft. (blind beyond this radius),* ***Passive Perception*** *6*

Traits

False Appearance. *While the violet fungus remains motionless, it is indistinguishable from an ordinary fungus.*

Actions

Multiattack. *The fungus makes 1d4 Rotting Touch attacks.*

Rotting Touch. *Melee Weapon Attack: +2 to hit, reach 10 ft., one creature. Hit: 4 (1d8) necrotic damage.*

Wight Lifedrinker
Medium Undead, Neutral Evil
AC *14* ***Initiative*** *+4 (14)* ***HP*** *82 (11d8 + 33)* ***Speed*** *30 ft.*

STR	***DEX***	***CON***	***INT***	***WIS***	***CHA***
15 (+2)	*14 (+2)*	*16 (+3)*	*10 (+0)*	*13 (+1)*	*15 (+2)*

Skills *Perception +3, Stealth +4*
Resistances *Necrotic*
Immunities *Poison; Exhaustion, Poisoned*
Senses *Darkvision 60 ft., Passive Perception 13*
Languages *Common plus one other language*

Traits

Sunlight Sensitivity. *While in sunlight, the wight has Disadvantage on ability checks and attack rolls.*

Actions

Multiattack. *The wight makes two attacks, using Necrotic Sword or Necrotic Bow in any combination. It can replace one attack with a use of Drink Life.*

Necrotic Sword. *Melee Attack Roll: +4, reach 5 ft. Hit: 6 (1d8 + 2) Slashing damage plus 4 (1d8) Necrotic damage.*

Necrotic Bow. *Ranged Attack Roll: +4, range 150/600 ft. Hit: 6 (1d8 + 2) Piercing damage plus 4 (1d8) Necrotic damage.*

Drink Life *(Recharge 5–6). Constitution Saving Throw: DC 13, one creature within 5 feet. Failure: 6 (1d8 + 2) Necrotic damage, and the wight regains a number of Hit Points equal to the Necrotic damage taken.*

Wyvern
Large Dragon, Unaligned
Armor Class *13 (natural armor)*
Hit Points *110 (13d10 + 39)*
Speed *20 ft., fly 80 ft.*

STR	***DEX***	***CON***	***INT***	***WIS***	***CHA***
19 (+4)	*10 (+0)*	*16 (+3)*	*5 (-3)*	*12 (+1)*	*6 (-2)*

Skills *Perception +4*
Senses *Darkvision 60 ft., Passive Perception 14*
Languages *--*
Proficiency Bonus *+3*

Actions

Multiattack. *The wyvern makes two attacks: one with its bite and one with its stinger. While flying, it can use its claws in place of one other attack.*

Bite. *Melee Weapon Attack: +7 to hit, reach 10 ft., one creature. Hit: 11 (2d6 + 4) piercing damage.*

Claws. *Melee Weapon Attack: +7 to hit, reach 5 ft., one target. Hit: 13 (2d8 + 4) slashing damage.*

Stinger. *Melee Weapon Attack: +7 to hit, reach 10 ft., one creature. Hit: 11 (2d6 + 4) piercing damage. The target must make a DC 15 Constitution saving throw, taking 24 (7d6) poison damage on a failed save, or half as much damage on a successful one.*

Juvenile Kraken
Huge monstrosity (titan), chaotic evil
Armor Class *16 (natural armor)* ***Hit Points*** *207 (18d12 + 90)*
Speed *20 ft., swim 50 ft.*

STR	***DEX***	***CON***	***INT***	***WIS***	***CHA***
24 (+7)	*11 (+0)*	*20 (+5)*	*19 (+4)*	*15 (+2)*	*17 (+3)*

Saving Throws *Str +12, Dex +5, Con +10, Int +9, Wis +7*
Damage Resistances *bludgeoning, piercing, and slashing from nonmagical attacks*
Damage Immunities *lightning*
Condition Immunities *frightened, paralyzed*
Senses *truesight 120 ft., passive Perception 12*
Languages *understands Abyssal, Celestial, Infernal, and Primordial but can't speak; telepathy 60 ft.*

Traits
Amphibious. *The kraken can breathe air and water.*
Freedom of Movement. *The kraken ignores difficult terrain, and magical effects can't reduce its speed or cause it to be restrained. It can spend 5 feet of movement to escape from nonmagical restraints or being grappled.*

Actions

Multiattack. *The kraken makes two tentacle attacks, each of which it can replace with a use of Fling.*

Bite. *Melee Weapon Attack: +12 to hit, reach 5 ft., one target. Hit: 20 (3d8 + 7) piercing damage. If the target is a Medium or smaller creature grappled by the kraken, that creature is swal- lowed and the grapple ends. While swallowed, the creature is blinded and restrained, it has total cover against attacks and other effects outside the kraken, and it takes 21 (6d6) acid damage at the start of each of the kraken's turns. One Medium or two smaller creatures can be swallowed at the same time. If the kraken takes 35 damage or more on a single turn from a creature inside it, the kraken must succeed on a DC 23 Con- stitution saving throw at the end of that turn or regurgitate all swallowed creatures, which fall prone in spaces within 10 feet of the kraken. If the kraken dies, a swallowed creature is no longer restrained by it and can escape from the corpse using 10 feet of movement, exiting prone.*

Tentacle. *Melee Weapon Attack: +12 to hit, reach 20 ft., one target. Hit: 17 (3d6 + 7) bludgeoning damage, and the target is grappled (escape DC 20). Until the grapple ends, the target is restrained. The kraken has ten tentacles, each of which can grapple one target.*

Fling. *One Medium or smaller object held or creature grappled by the kraken is thrown up to 40 feet in a random direction and knocked prone. If a thrown target strikes a solid surface, the target takes 3 (1d6) bludgeoning damage for every 10 feet it was thrown. If the target is thrown at another creature, that creature must succeed on a DC 13 Dexterity saving throw or take the same damage and be knocked prone.*

Lightning Strike. *The kraken magically create a bolt of light- ning, which can strike a target the kraken can see within 90 feet of it. The target must make a DC 18 Dexterity saving throw, taking 22 (4d10) lightning damage on a failed save, or half as much damage on a successful one.*

Legendary Actions
The kraken can take 3 legendary actions, choosing from the op- tions below. Only one legendary action option can be used at a time and only at the end of another creature's turn. The kraken regains spent legendary actions at the start of its turn.

Tentacle Attack *(Costs 2 Actions). The kraken makes one tentacle attack.*

Fling. *The kraken uses Fling.*

Ink Cloud *(Costs 3 Actions). While underwater, the kraken expels an ink cloud in a 40-foot radius. The cloud spreads around corners, and that area is heavily obscured to creatures other than the kraken.*
Each creature other than the kraken that ends its turn there must succeed on a DC 18 Constitution saving throw, taking 11 (2d10) poison damage on a failed save or half as much damage on a successful one. A strong current disperses the cloud, which otherwise disappears at the end of the kraken's next turn.

Yuan-ti Pureblood
Medium humanoid (Yuan-ti), neutral evil
Armor Class *11 Hit Points 40 (9d8) Speed 30 ft.*

STR	***DEX***	***CON***	***INT***	***WIS***	***CHA***
11 (+0)	*12 (+1)*	*11 (+0)*	*13 (+1)*	*12 (+1)*	*14 (+2)*

Skills *Deception +6, Perception +3, Stealth +3*
Damage Immunities *poison*
Condition Immunities *poisoned*
Senses *darkvision 60 ft., passive Perception 13*
Languages *Abyssal, Common, Draconic*

Innate Spellcasting.
The yuan-ti's spellcasting ability is Charisma (spell save DC 12). The yuan-ti can innately cast the following spells, requiring no material components

At will: *animal friendship (snakes only)*
3/day each: *poison spray, suggestion*

Magic Resistance. *The yuan-ti has advantage on saving throws against spells and other magical effects.*

Actions

Multiattack. *The yuan-ti makes two melee attacks.*

Scimitar. *Melee Weapon Attack: +3 to hit, reach 5 ft., one target. Hit: 4 (1d6 + 1) slashing damage.*

Shortbow. *Ranged Weapon Attack: +3 to hit, range 80/320 ft., one target. Hit: 4 (1d6 + 1) piercing damage plus 7 (2d6) poison damage.*

Yuan-ti Abomination
Large monstrosity (Shapechanger, Yuan-ti), neutral evil
Armor Class *15 (natural armor)* ***Hit Points*** *127 (15d10 + 45)* ***Speed*** *40 ft.*

STR	***DEX***	***CON***	***INT***	***WIS***	***CHA***
19 (+4)	*16 (+3)*	*17 (+3)*	*17 (+3)*	*15 (+2)*	*18 (+4)*

Skills *Perception +5, Stealth +6*
Damage Immunities *poison*
Condition Immunities *poisoned*
Senses *darkvision 60 ft., passive Perception 15*
Languages *Abyssal, Common, Draconic*
Challenge 7 (2900 XP)

Shapechanger. *The yuan-ti can use its action to polymorph into a Large snake, or back into its true form. Its statistics are the same in each form. Any equipment it is wearing or carrying isn't transformed. It doesn't change form if it dies.*

Innate Spellcasting *(Abomination Form Only). The yuan-ti's innate spellcasting ability is Charisma (spell save DC 15). The yuan-ti can innately cast the following spells, requiring no material components:*

At will: *animal friendship (snakes only)*
3/day: *suggestion*
1/day: *fear*

Magic Resistance*. The yuan-ti has advantage on saving throws against spells and other magical effects.*

Actions

Multiattack *(Abomination Form Only). The yuan-ti makes two ranged attacks or three melee attacks, but can use its bite and constrict attacks only once each.*

Bite. *Melee Weapon Attack: +7 to hit, reach 5 ft., one creature. Hit: 7 (1d6 + 4) piercing damage plus 10 (3d6) poison damage.*

Constrict. *Melee Weapon Attack: +7 to hit, reach 10 ft., one target. Hit: 11 (2d6 + 4) bludgeoning damage, and the target is grappled (escape DC 14). Until this grapple ends, the target is restrained, and the yuan-ti can't constrict another target.*

Scimitar *(Abomination Form Only). Melee Weapon Attack: +7 to hit, reach 5 ft., one target. Hit: 11 (2d6 + 4) slashing damage.*

Longbow *(Abomination Form Only). Ranged Weapon Attack: +6 to hit, range 150/600 ft., one target. Hit: 12 (2d8 + 3) piercing damage plus 10 (3d6) poison damage.*

Yuan-ti Malison
Medium monstrosity (Shapechanger, Yuan-ti), neutral evil
Armor Class *12* ***Hit Points*** *66 (12d8 + 12)* ***Speed*** *30 ft.*

STR	***DEX***	***CON***	***INT***	***WIS***	***CHA***
16 (+3)	*14 (+2)*	*13 (+1)*	*14 (+2)*	*12 (+1)*	*16 (+3)*

Skills *Deception +5, Stealth +4*
Damage Immunities *poison*
Condition Immunities *poisoned*
Senses *darkvision 60 ft., passive Perception 11*
Languages *Abyssal, Common, Draconic*

Shapechanger. *The yuan-ti can use its action to polymorph into a Medium snake, or back into its true form. Its statistics are the same in each form. Any equipment it is wearing or carrying isn't transformed. It doesn't change form if it dies.*

Innate Spellcasting *(Yuan-ti Form Only). The yuan-ti's innate spellcasting ability is Charisma (spell save DC 13). The yuan-ti can innately cast the following spells, requiring no material components:*

At will: *animal friendship (snakes only)*
3/day: *suggestion*

Magic Resistance*. The yuan-ti has advantage on saving throws against spells and other magical effects.*

Malison Type. *The yuan-ti has one of the following types:*
Type 1: *Human body with snake head*
Type 2: *Human head and upper body with a serpentine lower body instead of legs*

Actions

For Type 1

Multiattack *(Yuan-ti Form Only). The yuan-ti makes two ranged attacks or two melee attacks, but can use its bite only once.*
Bite. *Melee Weapon Attack: +5 to hit, reach 5 ft., one creature. Hit: 5 (1d4 + 3) piercing damage plus 7 (2d6) poison damage.*
Scimitar *(Yuan-ti Form Only). Melee Weapon Attack: +5 to hit, reach 5 ft., one target. Hit: 6 (1d6 + 3) slashing damage.*
Longbow *(Yuan-ti Form Only). Ranged Weapon Attack: +4 to hit, range 150/600 ft., one target. Hit: 6 (1d8 + 2) piercing damage plus 7 (2d6) poison damage.*

For Type 2

Multiattack *(Yuan-ti Form Only). The yuan-ti makes two ranged attacks or two melee attacks, but can constrict only once.*

Bite *(Snake Form Only). Melee Weapon Attack: +5 to hit, reach 5 ft., one creature. Hit: 5 (1d4 + 3) piercing damage plus 7 (2d6) poison damage.*

Constrict. *Melee Weapon Attack: +5 to hit, reach 5 ft., one target. Hit: 10 (2d6 + 3) bludgeoning damage, and the target is grappled (escape DC 13). Until this grapple ends, the target is restrained, and the yuan-ti can't constrict another target.*

Scimitar *(Yuan-ti Form Only). Melee Weapon Attack: +5 to hit, reach 5 ft., one target. Hit: 6 (1d6 + 3) slashing damage.*

Longbow *(Yuan-ti Form Only). Ranged Weapon Attack: +4 to hit, range 150/600 ft., one target. Hit: 6 (1d8 + 2) piercing damage.*

Zombie
Medium Undead, Neutral Evil
AC *8* ***Initiative*** *-2 (8)* ***HP*** *15 (2d8 + 6)* ***Speed*** *20 ft.*

STR	***DEX***	***CON***	***INT***	***WIS***	***CHA***
13 (+1)	*6 (-2)*	*16 (+3)*	*3 (-4)*	*6 (-2)*	*5 (-3)*

Immunities *Poison; Exhaustion, Poisoned*
Senses *Darkvision 60 ft., Passive Perception 8*
Languages *Understands Common plus one other language but can't speak*

Traits

Undead Fortitude. *If damage reduces the zombie to 0 Hit Points, it makes a Constitution saving throw (DC 5 plus the damage taken) unless the damage is Radiant or from a Critical Hit. On a successful save, the zombie drops to 1 Hit Point instead.*

Actions

Slam. *Melee Attack Roll: +3, reach 5 ft. Hit: 5 (1d8 + 1) Bludgeoning damage.*